

POWER PLAY

Markt Technik
DM 6,50

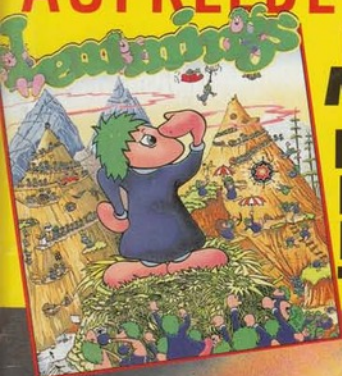
oS 50,-/str. 6,50
Lit. 6900/hft. 8,-
dkt. 35,-/fmrk. 24,-

Konkurrenz für den Game Boy

PORTABLE-POWER

Game Gear und Turbo
Express im Test

KOSTENLOS
AUFKLEBER



IM
HEFT

Abgehoben

MIG 29 FALCON MK 2

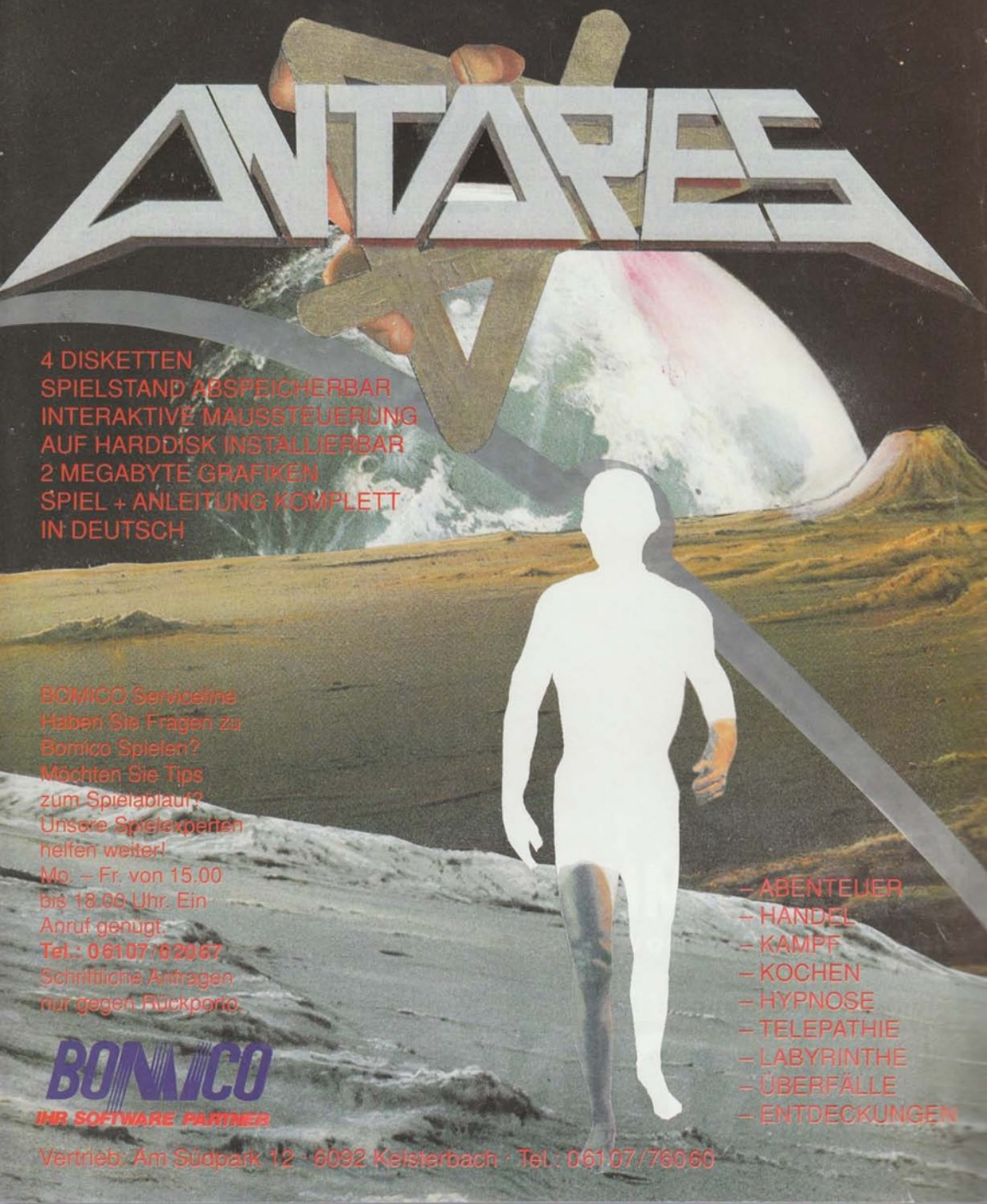
High-Tech-Flugshow

Söldnerbraut & Sonnenglut

HARD NOVA

Der Nachfolger zu Sentinel Worlds





4 DISKETTEN
SPIELSTAND ABSPEICHERBAR
INTERAKTIVE MAUSSTEUERUNG
AUF HARDDISK INSTALLIERBAR
2 MEGABYTE GRAFIKEN
SPIEL + ANLEITUNG KOMPLETT
IN DEUTSCH

BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu
Bomico Spielen?
Möchten Sie Tips
zum Spielablauf?
Unsere Spielexperten
helfen weiter!
Mo. - Fr. von 15.00
bis 18.00 Uhr. Ein
Anruf genügt.
Tel.: 06107/62067
Schriftliche Anfragen
nur gegen Rückporto.

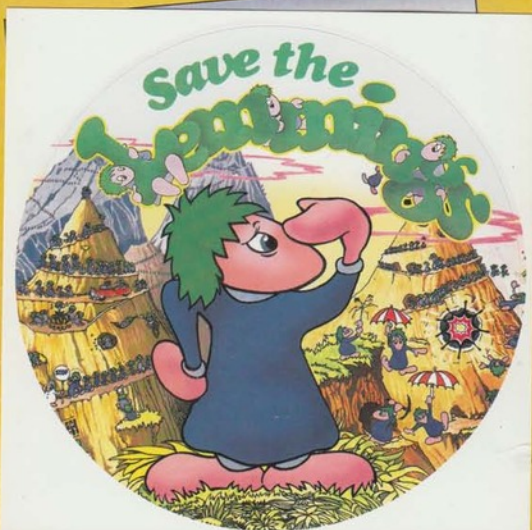
BOMICO
IHR SOFTWARE PARTNER

- ABENTEUER
- HANDEL
- KAMPF
- KOCHEN
- HYPNOSE
- TELEPATHIE
- LABYRINTH
- ÜBERFÄLLE
- ENTDECKUNGEN

Vertrieb: Am Südpark 12 · 6092 Kelsterbach · Tel.: 06107/76060

KLEB' DIR EINEN

Zusammen mit Psygnosis und United Software präsentiert Euch **POWER PLAY** diesen schicken Sticker zum neuen Superspiel "Lemmings". Möge er kräftig kleben und hartnäckig haften, wo immer Ihr ihn draufdrücken



werdet. Sollte sich jemand den Lemmings-Sticker bereits gemopst haben, so könnt Ihr ihn gegen Ein-sendung eines mit 1,- Mark frankierten Rückum-schlags, auf dem Eure Anschrift steht, bei folgender Adresse nachbestellen:

United Software • Postfach 21 53 • 4835 Rietberg 2

VIER SPIELE VIER WELTEN...

Ein Spiel wie ein Roman.

Nur spannender. Sie sind die Hauptperson und den Geheimnissen der Zeit auf der Spur. Eine phantastische und gefährvolle Reise, auf der Sie die Ursache der Großen Katastrophe herausbekommen können, wenn Sie das Rätsel des Stundenglasses lösen. Diese anspruchsvolle Adventure räumt gründlich mit dem Vorurteil auf, in deutscher Sprache ließe sich kein vernünftiges Parsing realisieren. In mehr als 100 Räumen und vielen schönen Grafiken kommunizieren Sie - in deutsch - ausführlich mit mehr als 20 Charakteren. Geschickt wie Sie sind, werden Sie sogar von einigen dieser Personen Hilfe bekommen.

Das Stundenglas



SOFTWARE 2000
Adventure

Für PC, AMIGA und Atari ST.

Wenn Sie nur eine ruhige Kugel schieben wollen, sollten Sie lieber Kegeln gehen. Bei CENTURY gilt es, die Kugel mit Geduld und viel Geschick durch verzwickte Labyrinth und vertrackte Situationen zu steuern. Immer auf der Suche nach dem bedeutenden Schlüssel, der Ihnen manche Türen öffnet. Und wenn Sie es mit der Metallkugel geschafft haben, dürfen Sie Ihr Fingerspitzengefühl auch an der Glas- oder der Kunststoffkugel testen. Selbst nach Jahrhunderten hat das alte asiatische Geduldspiel nichts von seiner Faszination eingebüßt. Sie werden sehen: Es ist zum Kugeln.

CENTURY

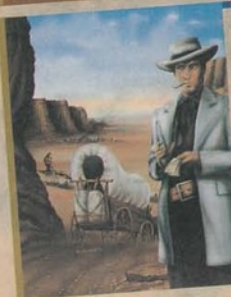


SOFTWARE 2000

Für AMIGA, (PC, C-64 in Vorbereitung).

Laufwerk ab, Diskette frei für den neuesten Volkssport: Lettrixen. Nicht so nervtötend wie Skate-Bording, nicht so lächerlich wie Mountain-Biking. Beim Lettrixen dürfen Sie auch mal wieder Ihren Kopf gebrauchen. Lettrixen ist die Fortsetzung des Puzzels mit anderen Mitteln: Sie setzen, rollen, löschen Ihre Spielsteine, um ganz bestimmte Buchstaben oder Symbole zu bekommen - natürlich gegen ein Zeitlimit. Wer schnell denken und entscheiden kann, läßt sich bestimmt kein X für ein U vormachen!

Wild West World



SOFTWARE 2000

Muß man Betriebswirtschaft in Larime studiert haben, um die Handelsgewohnheiten des Wilden Westens zu durchblicken? Man muß es nicht. In dieser Wirtschaftssimulation in Wildwest-Manier kommen auch Greenhorns zum Zuge - etwas Phantasie vorausgesetzt. Wie wird man beliebtester Bürger von Krahtown, Onneville und Gold City? Mit friedlichem Viehhandel vielleicht, mit einer Handvoll Dollar, oder mit ein paar Blauen Bohnen und einem kleinen Postkutschentüftelei? Es gibt so unendlich viele Möglichkeiten. Manche ehrliche sollen auch zum Ziel führen, sagt man in Gold City. Aber wer glaubt das schon?

Für AMIGA, PC, (C-64 in Vorbereitung).

LETRIX



SOFTWARE 2000

Für AMIGA, Atari ST, C-64 und PC.

SOFTWARE 2000



Rundenrekord und Kleingeldkiller

Ins winterlich kalte Paris zog es Winnie: Er stattete dem französischen Platten- und Software-Hersteller Delphine einen Besuch ab. Zwischen goldenen James-Last- und Richard-Claydermann-Scheiben wurde über 16-Bit-Konsolen, Grafik-Adventures und französische Küche geplaudert (einen Bericht ohne Kochrezepte findet Ihr auf Seite 28). Danach blieb noch genug Zeit, die verbliebenen Devisen an den Mann zu bringen: Mit den englischen Kollegen David "Zero" Wilson und Laurence "The One" Scotford wurde ein altertümlicher Flipper bearbeitet, bis auch der letzte Geldbeutel von französischem Hartgeld befreit war.



Abgehoben: Ocean
in der Kirche

Nicht minder kalt war es Martin und Volker, die in Manchester Ocean besuchten, einen Bericht lest Ihr auf Seite 26. Die nächste Station des Englandtrips: das Software-Haus Domark in London. Nach einer 30minütigen, extrem rabiatischen Taxifahrt (Martin: "Jetzt weiß ich, wie man Amok fährt", Volker: "Brrr.") waren die beiden bestens eingestimmt, einen Blick auf Hard Drivin' II zu werfen. Bei Domark steht übrigens ein Hard-Drivin'-Automat im Büro, auf dem Domarks Pressesprecherin Clare Edgeley ihre Rundenrekorde bricht. Clare ist eines der wenigen weiblichen Wesen, die sich mit Freuden in jede verfügbare Arcade-Halle stürzen. Nach einigen rasanten Runden und viel Geschrei ging es zurück nach München.



Adventurefreak:
Michael von
Delphine



Außer sich:
Martin mit dem
Super Famicom

Arcade-Spezialistin:
Clare Edgeley
von Domark



Wenn ein neues Videospielsystem bei uns eintrifft, wird es besonders ausführlich getestet. So auch bei Nintendos neuer 16-Bit-Konsole, dem "Super Famicom". Einen "Herz und Nieren"-Test findet Ihr auf Seite 14 — doch der hatte seine Vorgeschichte. Martin, bekannt für seine Vorliebe von Geschicklichkeitsspielen und "Super Mario, egal welcher Teil", setzte sich drei Nächte vor den heimischen Monitor und spielte das Modul fast durch — bis zum letzten Level. Doch das Gerät bekam keine Chance abzukühlen. Kaum in der Redaktion eingetroffen, wurde es Martins Händen entrissen ("Meins! Meins!") und mit "F-Zero" bestückt, wo sich der Rest der Mannschaft heiße Gefechte um die beste Rundenzeit lieferte.

Einen schönen
schneehaltigen Monat
wünscht Euer

Power-Play-Team

Don't Read History, Make It



54 ▲ Wie stehen die Sierra-Aktien?
Der Sternendeuter von "Trial by Fire"

46 ◀ Vorhang auf:
Knights of the sky

Aktuell

Schnipsel aus der Software-Szene 11

Erste Eindrücke zum Videospiel Super Famicom 14

■ NEC und Sega: Starke Konkurrenz für Game Boy und Lynx 16

Programmierteam The Assembly Line wagt sich an ein 3D-Action-Adventure: Cybercon 18

Falcon MK II, die komplett überarbeitete Fassung von Falcon 16 20

■ Geheimnis gelüftet: Der sowjetische Superbomber "MIG 29" als Computersimulation 22

POWER PLAY über erste Eindrücke von "Amberstar", Thalions neuem Rollenspiel 24

Bei Automatenumsetzungen die Nase vorn: Software-Gigant "Ocean" 26

Versucht das amerikanische Monopol zu knacken: Software-Hersteller Delphine 28

POWER PLAY präsentiert: Die erfolgreichsten Software-Songs auf CD 30

"Tour de Paris" zu gewinnen: B.A.T.-Wettbewerb 144

Hard-Drivin'-Wettbewerb 162

Unter der Lupe

Pixel-Pracht 140

Rubriken

So bewerten wir	8
Software-Charts und Hitparaden	32
Crème de la crème	102
Luxus-Walkman zu gewinnen: Bomico-Wettbewerb	102
Euer Forum: Clubecke	62
High Score: Hall of Fame	68
Leserbriefe	64
Starkiller	104
Neues aus der Comicszene	161
Musik, Bücher, Filme	164
Inserentenverzeichnis	139
Impressum	131
Vorschau auf die kommende Ausgabe	166

Computerspieletests

Altered Destiny	52
ATF 2.00	133
Botics	133
Carthage	44
Championship Run	125
Cosmic Bane	50
Cougar Force	134
Crime Time	55
Death Trap	132
Dino Wars	134
Dragon Breed	130
Eagles Rider	131
Final Battle	55
Golden Axe	130
■ Hard Nova	48

Kings Quest V	53
Knights of the sky	46
Lemmings	34
Lightspeed	47
Mystical	132
Night Breed Action	129
Oils Well	135
Over The Net	127
Panza Kick Boxing	126
Robocop II	129
Savage Empire	49
Second World	135
Shanghai II	122
Speedball II	123
Spiderman	128
Spindizzy Worlds	56
Super Off Road	124
Super Skweek	122
Toyota Rally	126
Trial by Fire	54
Voodoo Nightmare	128

Kurztest-Computerspiele

Overrun, Stundenglas	136
Strider II, Transworld	136
Intern. Soccer Challenge, Rouge Trooper	136
International 3D-Tennis, Matrix Marauder	136
Ra, The Spy Who Loved Me	137
Imperium, Interphase	137
TV Sports Basketball, Loopz	139
Team Yankee, Ports of Call	139

2



124

Gewinnen lohnt sich:
"Super Off Road" ►



56

▲ Entdeckt
Welten, die
zuvor noch
keiner
gesehen hat

44 ▲ Römischer Rowdy stürmt
"Carthage"

Videospieltests

Aero Blasters	150
Arrow Flash	149
Castle of Illusion	146
Danan	153
Dragons Curse	152
Dynamite Duke	148
Fire Shark	148
Gargoyles Quest	156
Gauntlet	152
Impossible Mission	153
Indiana Jones	158
Iron Sword	153
Ms Pac Man	158
Paperboy/Master System	158
Paperboy/Lynx	160
Road Blasters	154
Xenophobe	158
Zalor Mercenary	156

Power-Tips

Computerspieltips

Might & Magic II	70
Monkey Island	70
Starblade	73
The Immortal	74
Wings of Fury	75
Dragonflight	76
Railroad Tycoon	82
Lost Patrol	82
Simulcra	82
Legend of Faerghail	83
Might & Magic II	83
Damocles	84

Schummelecke

Chambers of Shaolin,	
Back to the Future 2,	
Stormlord, Pirates, Jane	
Seymour, Street Rod	86
Budokan, Secret of the	
Silver Blades	87

Dr. Bobo antwortet

Chaos strikes back,
Die Antwort zu Last Ninja 2,

Curse of the Azure Bonds,
Indiana Jones Graphic Adv.,
Don't go alone, Wasteland,
Phantasy Star I, Phantasy
Star II, Legend of the Sword,
Captive 87

Videospieltips

Strider	88
Electrocop	89
Fatman	93
Devil Crash	93
Cybercore	94
Double Dragon	94
Faxanadu	94
Blue Lightning	95
Thunderforce III	95
Teenage Turtles	95
Paranoia	95
Double Dragon	95
Super Monaco GP	95

Clue-Book

Dragon Wars Teil 2 96

■ Titellithemen



DIE WERTUNGEN

Hits, Flops, Zahlen und Gri-massen: Spiele werden in **POWER PLAY** nach einem ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert und was die Wertungen im einzelnen bedeuten, verrät Euch diese Seite.

In **POWER PLAY** gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computer- und Videospiel-Tests anwenden. Jedes Spiel kann mindestens null und höchstens hundert Prozent erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt".

Grafik, Sound und Wertung

Bei der **GRAFIK**-Wertung werden Aspekte wie Farben, Sprites, Animation und Scrolling berücksichtigt. Beim **SOUND** spielen sowohl die Musik (technische Qualität, Komposition) als auch die Effekte eine Rolle. Am wichtigsten ist jedoch die Gesamtwertung, die bei uns **POWER-WERTUNG** heißt. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spiel-motivation ist. Umsetzungen

	Spitzenklasse	Gut	Durchschnitt	Mäßig	Miserabel
Anatol Locker al					
Heinrich Lenhardt hr					
Michael Hengst mh					
Martin Gaksch mg					
Winfried Forster wi					
Volker Weitz vw					

Die Software-Firma, die das Spiel veröffentlicht hat.

Die Grafikwertung. Bei MS-DOS-Spielen bewerten wir die EGA-Grafik. Wenn das Spiel unter Hercules läuft, oder eine interessante VGA-Grafik bietet, wird das extra im Text erwähnt.

Die Wertung der Musik und Soundeffekte. Bei MS-DOS bewerten wir den AdLib-Sound, sonst den PC-Pieper.

Der Schwierigkeitsgrad. Es gibt drei Abstufungen: leicht, mittel und schwer. Kann man aus mehreren wählen, so steht hier "einstellbar".

Das Spielgenre (Beispielsweise "Rollenspiel" oder "Simulation").

Die unverbindliche Preisempfehlung, die der Hersteller für das Spiel vorgibt.

Hier findet Ihr das Wichtigste: die **POWER-WERTUNG** (den Spielspaß). "50" ist glatter Durchschnitt des jeweiligen Genres. Das Spiel wird für jeden Computertyp einzeln bewertet.

Hier steht entweder die Grafik- und Soundwertung oder "nicht geplant". (Das Spiel wird nicht für diesen Computertyp erscheinen) oder "in Vorbereitung". (Die Software-Firma will eine Umsetzung herausbringen). Da die Ankündigungen nur selten stimmen, verzichten wir auf ein genaues Datum, wann das Spiel erscheint.

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Simarils, Zirkel-Preis: 85 Mark

MS-DOS 39%

Grafik: 60% Sound: 38%

Schwierigkeit: leicht

ATARI ST 39%

Grafik: 65% Sound: 41%

Schwierigkeit: leicht

AMIGA 39%

Grafik: 65% Sound: 41%

Schwierigkeit: leicht

C 64

nicht geplant

von bereits getesteten Programmen oder besonders schlechte Spiele werden oft nur kurz getestet, um Platz für Neuerscheinungen oder bessere Spiele zu sparen.

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardware-Fähigkeiten des jeweiligen Computers oder Videospiels. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls eine Rolle, da im Lauf der Jahre die Systeme immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Alle Tests werden von unserem festen Spiele-Team geschrieben. Bei jedem Test (mit Ausnahme der Kurz-Tests) bekommt man ein Bild von dem/der Redakteur/en, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienenspiel läßt darauf schließen, welchen Eindruck das Programm auf den Tester machte. Dieses "Wertungsgeheimnis" drückt die rein subjektive Meinung des Testers aus; Grafik-, Sound- und POWERWERTUNG werden von der gesamten Redaktion gemeinsam (meist nach hitzigen Debatten) bestimmt.

Um eine gute Übersicht zu gewährleisten, haben wir alle Wertungen in einem Kasten zusammengefaßt. In unserem Steckbrief findet Ihr die Begrif-

Wanted: Spiele-Steckbrief

fe genau erklärt. Der Steckbrief steht bei jedem Computer- oder Videospiel-Test. Versionen, die zum Redaktions-schluß nicht testbar waren, werden in der Rubrik Kurztests vorgestellt und bewertet.

Gurken und Medaillen

Außerdem vergeben wir zwei "Awards": Das **POWER PLAY**-Prädikat und die **POWER PLAY**-Gurke. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren. Wir vergeben diese Auszeichnung sehr selten. Ihr könnt Euch sicher sein, daß alle Spiele, die dieses Prädikat erhalten, auch ihr Geld wert sind. Für die **POWER PLAY**-Gurke gilt das krasse Gegenteil. Sie ist den Spielen vorbehalten, die miserabel abschneiden und sich auch bei aller Liebe nur unter die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen lassen.

Software-Liebhaber

Momentan spielt...

...Volker Weitz

James Pond (Amiga), Azure Bonds (Amiga), Final Fantasy Legend (Game Boy)

...Michael Hengst

Final Fantasy (Game Boy), Command H.Q. (MS-DOS), Hard Nova (MS-DOS)

...Winnie Forster

Aero Blasters (PC-Engine), Mickey Mouse (Mega Drive), Lemmings (Amiga)

...Martin Gaksch

Gargoyle's Quest (Game Boy), Spindizzy Worlds (Amiga), Lemmings

...Heinrich Lenhardt

Lemmings (Amiga), Tunnels & Trolls (MS-DOS), John Madden Football (Mega Drive)

...Anatol Locker

Spindizzy Worlds (ST), Final Fantasy Legend (Game Boy), Lemmings (Amiga)

BRANDHEISSE SPIELE -EISKALTE PREISE!

ST & AMIGA

ST	AM
Buck Rogers (1 MB)	77 ⁹⁵
Battle Command	62 ⁹⁵ 62 ⁹⁵
Cadaver	69 ⁹⁵ 69 ⁹⁵
Challengers (5 Titel)	77 ⁹⁵ 77 ⁹⁵
Corporation	84 ⁹⁵
Dragonflight	77 ⁹⁵ 77 ⁹⁵
Emlyn H. Int. Soccer	64 ⁹⁵ 64 ⁹⁵
F-19 Stealth Fighter	77 ⁹⁵ 77 ⁹⁵
Flood	69 ⁹⁵ 69 ⁹⁵
Full Blast (6 Titel)	77 ⁹⁵ 77 ⁹⁵
Immortal (1 MB RAM)	69 ⁹⁵ 69 ⁹⁵
Imperium	69 ⁹⁵ 69 ⁹⁵
Kick Off 2	54 ⁹⁵ 54 ⁹⁵
Killing Game Show	62 ⁹⁵ 62 ⁹⁵
Klax	54 ⁹⁵ 54 ⁹⁵
Last Ninja 2	64 ⁹⁵ 64 ⁹⁵
Legend of Faerghall	77 ⁹⁵ 77 ⁹⁵
Loopz	62 ⁹⁵ 62 ⁹⁵
Lotus Esprit Turbo	64 ⁹⁵ 64 ⁹⁵
M1 Tank Platoon	77 ⁹⁵ 77 ⁹⁵
Operation Stealth	64 ⁹⁵ 64 ⁹⁵
Paradroid '90	62 ⁹⁵ 62 ⁹⁵
Pang	62 ⁹⁵ 62 ⁹⁵
Platinum (4 Titel)	64 ⁹⁵ 64 ⁹⁵
Plotting	64 ⁹⁵ 64 ⁹⁵
Powermonger	77 ⁹⁵ 77 ⁹⁵
Projectyle	69 ⁹⁵ 69 ⁹⁵
Puzznic	62 ⁹⁵ 62 ⁹⁵
Rick Dangerous 2	69 ⁹⁵ 69 ⁹⁵
Sega Master Mix (ST)	62 ⁹⁵ 62 ⁹⁵
Shadow of Beast 2	84 ⁹⁵
Simulacra	69 ⁹⁵ 69 ⁹⁵
Spindizzy Worlds	62 ⁹⁵ 62 ⁹⁵
Sporting Gold (3 Titel)	77 ⁹⁵ 77 ⁹⁵
Their finest Hour	77 ⁹⁵ 77 ⁹⁵
Thunderstrike	64 ⁹⁵ 64 ⁹⁵
Turrican	54 ⁹⁵ 54 ⁹⁵
Wheels of Fire (4 T.)	77 ⁹⁵ 77 ⁹⁵
Wings (1 MB RAM)	77 ⁹⁵
Wings of Death	69 ⁹⁵ 69 ⁹⁵

C-64/128

Big Box (30 Titel)	66 ⁹⁵	54 ⁹⁵
Buck Rogers*		64 ⁹⁵
Challengers (5 Titel)	38 ⁹⁵ *	54 ⁹⁵
Epyx 21 (3 Titel)*	38 ⁹⁵	42 ⁹⁵
Fantastic Soccer	14 ⁹⁵	19 ⁹⁵
Full Blast (5 Titel)	38 ⁹⁵ *	54 ⁹⁵
Indy Jones Action	27 ⁹⁵	38 ⁹⁵
Kick Off 2	27 ⁹⁵	38 ⁹⁵
Klax	27 ⁹⁵	38 ⁹⁵
Loopz	27 ⁹⁵ *	38 ⁹⁵
Maniac Mansion		62 ⁹⁵
Platinum (4 Titel)	38 ⁹⁵	52 ⁹⁵
Puzznic	27 ⁹⁵	38 ⁹⁵
Rainbow Islands	27 ⁹⁵	38 ⁹⁵
Rick Dangerous 2	27 ⁹⁵	38 ⁹⁵
Rings of Medusa		42 ⁹⁵
Sega Master Mix (ST)	38 ⁹⁵ *	52 ⁹⁵
Time Soldier	27 ⁹⁵	38 ⁹⁵
Turrican	27 ⁹⁵	38 ⁹⁵
Wheels of Fire (4 T.)	27 ⁹⁵	49 ⁹⁵

IBM PC

3.5"	5.25"
Battle Chess 2	77 ⁹⁵ 77 ⁹⁵
Buck Rogers*	77 ⁹⁵ 77 ⁹⁵
Challengers (4 Titel)	77 ⁹⁵ 77 ⁹⁵
Covert Action	99 ⁹⁵ 99 ⁹⁵
Flight of Intruder	92 ⁹⁵ 92 ⁹⁵
Full Blast (6 Titel)	77 ⁹⁵ 77 ⁹⁵
Ishido	77 ⁹⁵ 77 ⁹⁵
Kings' Quest 5-9	94 ⁹⁵ 94 ⁹⁵
Legend of Faerghall	77 ⁹⁵ 77 ⁹⁵
Loopz	69 ⁹⁵ 69 ⁹⁵
M. U. D. S.	69 ⁹⁵ 69 ⁹⁵
PGA Tour Golf	69 ⁹⁵ 69 ⁹⁵

IBM PC

3.5"	5.25"
Quest for Glory 2*	94 ⁹⁵ 94 ⁹⁵
Secret of Monkey Is.	62 ⁹⁵ 62 ⁹⁵
Silent Service	84 ⁹⁵ 84 ⁹⁵
Sporting Gold (3 Titel)	77 ⁹⁵ 77 ⁹⁵
Test Drive 3	77 ⁹⁵ 77 ⁹⁵
Wing Commander*	84 ⁹⁵ 84 ⁹⁵
Wings of Fury*	77 ⁹⁵ 77 ⁹⁵
Wonderland	92 ⁹⁵ 92 ⁹⁵

Demnächst lieferbar:

Preis und Lieferzeit bitte anfragen!
LEMMINGS, Lightspeed, Panza Kick Boxing, SIM EARTH, Speedball 2, Super Off Road

SUPER-SCHNÄPPCHEN

Schnell zugreifen - nur solange Vorrat!

ATARI ST

(je 19⁹⁵)
APB, Crystal Castles, Deja Vu, Dragon Spirit, Flintstones, Passing Shot, Star Ray

30 Pool, Airborne Ranger, Barbarian 2, Captain Fitz, Drivin' Force, Mean, Powerdrift, Scramble Spirits, Space Harrier 2 (je 24⁹⁵)

AMIGA

(je 19⁹⁵)

Blasteroids, Circus Attractions, Cybernoid 2, Dragon Spirit, Dyle, G7, Galaxy Force, HawkEye, Impact, Pioneer Plague, Spherical, Star Ray, Warp

3D Pool, Chambers of Shaolin, Microprose Soccer, Premier Collection 2, Space Harrier 2, Triad 2 (je 24⁹⁵)

C-64

Kassette (je 9⁹⁵)

Blasteroids, Boulder Dash, Boulder Dash 2, Circus Games, Football Manager, Hacker 2, Impact, Roller Coaster, Terry's Big Adventure, Thunderbirds

C-64

Diskette (je 9⁹⁵)

Archon Collection, Deja Vu, Dizzy Dice, Eleven Warrior, Gremlins, NATO Assault Course, Reversal, Star Ray, Street Card Boxing, Street Card Football, Terry's Big Adventure, Three Stooges, Thundercross, Track & Field

IBM PC 5.25"

(je 19⁹⁵)

Arcticfox, Boulder Dash, Boulder Dash 2, Donkey Kong, Football Manager, Gremlins, Roller Coaster, Skyfox 2, Star Ray, Taxi Cab

Aaargh!, Bad, Indoor Sports, Railroad Works, SlideWinder, Slobad, Starglider (je 24⁹⁵)

Über 60.000 Kunden aus dem In- und Ausland vertrauen seit über 8 Jahren auf unsere erklärenden Leistungen:

■ Alle Spiele werden mit einer deutschen Anleitung geliefert (außer die mit * gekennzeichneten und den Schnäppchen).

■ Durch unser großes Zentrallager sind alle obigen Titel sofort lieferbar; nur die mit gekennzeichneten Produkte waren bei Drucklegung noch nicht vorrätig, deren Preisangabe erfolgt unter Vorbehalt!

■ Ständige Riesenauswahl an topaktueller Software für alle gängigen Computer-Systeme, also auch Amstrad/Schneider CPC, Atari XL/XE, C-16, Plus/4, Nintendo Gameboy.

■ Blitzschnelle Lieferung und Service bei Bestellung und eventueller Reklamation.

■ Jede Lieferung erfolgt in einer stabilen Spezialbox, die Beschädigungen an Disketten oder Verpackungen praktisch ausschließt.

■ Ein kostenloser Gesamt-Katalog mit umfangreichen Beschreibung aller Spiele liegt jeder Bestellung bei.

■ Ab einem Bestellwert von DM 150,- oder 5 Artikeln sind Porto & Verpackung frei, ansonsten alle Preise zzgl. Porto- und Versandkosten.

■ Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.

■ Um unser aktuelles Gesamtangebot kennenzulernen, fordern Sie heute noch unser kostenloses Preisliste an!

KINGSOFT

Grüner Weg 26 · D-5100 Aachen
0241/152051-52 · Fax 0241/152054



Das obige Symbol ist das heiß begehrte **POWER PLAY**-Prädikat. Nur ausgezeichnete Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren, bekommen diese Auszeichnung.



Hütet Euch vor Spielen, denen wir die **POWER PLAY**-Gurke (obige Abbildung) verleihen. Die so gekürten Programme lassen sich auch bei aller Liebe nur in die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen.



Inh. Elke Heidmüller

AMIGA

A-Tank Killer	79,90	Powermonger dt.	65,90	Colonels Bequest	89,90
Apprentice dt.	51,90	Prince of Persia dt.	63,90	Crash Course dt.	67,90
Chaos Strike Back *	a.A.	Rick Dangerous 2 dt.	57,90	Flight of the	
Badlands dt.	52,90	SIDMON MIDI		Intruder dt.	85,90
Back to the Future II	57,90	PROFESIONAL DT.		Indianapolis 500 dt.	62,90
Battle Command dt.	54,90	Second World	52,90	Isidoro dt.	72,90
Challengers dt.	67,90	Soccer Mania dt.	58,90	Kings Quest 5	83,90
Curse of Ra dt.	52,90	Super off R Racer dt.	64,90	MUDS dt.	67,90
Chuck Jeagers 2.0 dt.	62,90	Transworld	69,90	Monkey Islands dt.	83,90
Century dt.	63,90	Tower FRA dt.	69,90	Midwinter dt.	74,90
Captive dt.	62,90	Voodoo Nightmare dt.	59,90	M 1 Tank Platoon dt.	82,90
AZURE BOND	69,90	Unreal dt.	75,90	Ports of Call dt.	75,90
Conquest of Camelot	83,90	Vaxine dt.	59,90	Prince of Persia dt.	67,90
Codenamed Iceman	83,90	Venom Wings dt.	63,90	Powerpack	67,90
Corporation dt.	62,90	Wings dt.	72,90	Railroad Talcum dt.	79,90
Dragon Flight dt.	69,90	Wings of Death dt.	63,90	Second Front	70,90
Dinowars dt.	49,90	Z OUT dt.	54,90	Silent Service II dt.	85,90
Dungeomaster dt.	63,00			Snowstrike dt.	62,90
Elite dt.	63,00			Their finest Hour dt.	67,90
F-16 Falcon dt.	70,00			Ultima 6	69,90

ATARI ST

F-16 Mission 2 dt.	52,90	Adv. Tactical			
F-19 Stealth Fighter dt.	67,90	Fighter dt.	62,90		
Fimbo Quest dt.	62,00	Battle Command dt.	57,90		
Future Basketball dt.	62,90	Back to the			
Flood dt.	62,90	Future II dt.	57,90	Apprentice dt.	34,90
Gremilins 2 dt.	47,90	Corporation dt.	62,90	Atomix dt.	34,90
Heros Quest	83,90	Conquest of Camelot	83,90	Back to the	
Immortal dt.	63,90	Callender dt.	67,90	Future 2 dt.	34,90
Imperium dt.	62,90	Dragon Flight dt.	69,90	Bundesliga	
ISIDORO dt.	64,90	F-19 Stealth Fighter dt.	67,90	Manager dt.	35,90
Indianapolis 500 dt.	62,90	Fimbo Quest dt.	62,90	Buck Rogers	49,90
Inter Soccer		Gremilins 2 dt.	47,90	Curse of the	
Challenge dt.	62,90	Immortal dt.	63,90	Azure Bond dt.	52,90
Kalhaar dt.	63,90	Kalhaar dt.	63,90	F-16 Combat Pilot dt.	45,90
Kings Quest 4	83,90	Lord of Doom dt.	63,90	Fimbo Quest dt.	36,90
Kings Quest 3er Pack	79,90	On the Road dt.	65,90	Glücksrad dt.	25,90
Loopz dt.	65,90	Puzznik dt.	59,90	Kings Bounty dt.	45,90
Loom dt.	67,90	Powermonger dt.	65,90	Lettrix dt.	35,90
Midnight		M 1 Tank Platoon dt.	69,90	Might & Magic 2 dt.	46,90
Resistance dt.	52,90	Robocop 2 dt.	57,90	Monty Python dt.	35,90
M 1 TANK		Weitere ST-Spiele a. Anfrage.		Second World dt.	26,90
PLATOON DT.	69,90			Super Off Road dt.	35,90
Midwinter dt.	62,90			Summer Camp dt.	35,90
Murder dt.	54,90			Test Drive 2	42,90
Murder in Space dt.	62,90			Muscle Cars	22,90
Operation				MUDS dt.	35,90
Spruance dt.	72,90			European Challenge	22,90
Operation Stealth dt.	57,90			Turrican dt.	34,90
On the Road dt.	65,90			USS John Young dt.	27,90
Over the Net dt.	63,00				
Puzznik dt.	52,90				
Pirates dt.	64,90				
PORTS OF CALL	49,90				
Pool of Radiance dt.	58,90				

MS-DOS 3.5 & 5.25

Adv. Tactical Fighter dt.	63,90
A-10 Tank Killer	85,90
Bard's Tale III	75,90
Cocor Action dt.	87,90

* Versand per NN (UPS oder Post 8.00 DM)
* Unsere aktuelle Preisliste f. C64, Amiga, Atari ST, MS-DOS, Sega, Nintendo
u. PC-Engine gegen frankierten Rückumschlag
24 Std. Bestellannahme (Anrufbeantworter)
* Preisänderungen vorbehalten

Weitere Neuerscheinungen vorrätig! Bitte nachfragen!

Computer Softwarevertrieb

Heidenrichstr. 10, 5000 Köln 80.

Mo. - Fr. 10.00 - 18.30 Uhr

Hotline I: 02 21 / 60 44 93, Hotline II: 02 21 / 60 44 96, Telefax: 02 21 / 60 90 03

Besonderer Service: UPS - AIR innerhalb von 24 Stunden

Sega-Schnäppchen

Electronic Arts bastelt fleißig an weiteren Mega-Drive-Modulen. Nach "John Madden Football" steht als nächstes die Umsetzung des Action-Spektakels **Battle Squadron** an. Gegenüber dem Amiga-Original soll sich nicht viel geändert haben. Die vertikal scrollende Ballerei bietet das übliche Extraarsenal, einen Zwei-Spieler-Modus und ein üppiges Option-Menü, in dem u.a. der Schwierigkeitsgrad eingestellt wird. Als besonderer Gag sind die Bildschirmtext-

te in deutscher Sprache gehalten. Dies trifft auch auf die leicht verrückte Minigolfsimulation **Zany Golf** zu, in der neun höchst ungewöhnliche Löcher auf Euch warten. Beide Spiele werden in diesen Tagen offiziell ausgeliefert. In Amerika ist außerdem das Basketballspiel **Lakers vs Celtics** in der Pipeline. Dieses Modul wird allerdings vorerst nur als Import zu haben sein, da es wahrscheinlich nicht vor Mitte '91 in Deutschland erscheint. mg



Feuer frei für Electronic Arts' Battle Squadron (Mega Drive)

Verwandlungskunst

Mega-Drive-Besitzer, die sich bislang immer geärgert haben, daß ihnen die Hundertschaft Master-System-Module durch die Lappen geht, sollten aufhorchen. Seit kurzem gibt es einen Adapter fürs Mega Drive, mit dem man 99 Prozent aller Module des kleinen Bruders verwenden kann (nur ganz wenige ältere Titel

machen Probleme). Das elegant gestylte Zubehörtel wird einfach in den Modulschacht gesteckt und gestattet sowohl die Verwendung der kleinen Cards als auch der größeren Mega-Cartridges. Ein Pause-Taster ist ebenfalls vorhanden. Gespielt wird mit den Mega-Drive-Joypads oder -Joysticks. Wer ältere POWER-PLAY-Ausga-



Dieser Adapter erlaubt das Spielen von Master-System-Modulen auf dem Mega Drive

ben aufmerksam studiert, wird die ein oder andere Spielelepe entdecken, die den Kauf dieses ca. 120 Mark teuren Adapters durchaus schmackhaft machen. Der **Master-System-Adapter** ist momentan als USA-Import u.a. beim CWM-Versand in Bad Harzburg erhältlich. Die offizielle deutsche Version soll in Kürze erscheinen und wird preislich in denselben Regionen wie der US-Import angesiedelt sein. *mg*

Konami-Kenner

Die Würfel sind gefallen. Marco Gebbert aus Memmingen kann seit kurzem einen Original Konami-Spielautomaten mit der **Gradius III**-Platine in seinem Zimmer bewundern. Marco hatte alle Fragen in unserem Wettbewerb in Ausgabe 9/90 richtig beantwortet und natürlich Glück beim Losentscheid durch unsere Glücksefee Susan. Wir wünschen ihm viel Spaß beim Spielen — und verständnisvolle Eltern, denen der Lärm nicht so schnell auf den Geist geht. Hier noch einmal alle Fragen mit den richtigen Antworten:

Frage 1:

Wie heißt das neue Label von Konami, unter dessen Namen in Deutschland die Computerspiele-Umsetzungen von Konami-Automatenhits erscheinen?

Antwort: Palcom

Frage 2:

Welches Spielgenre wird beim neuen Konami-Automaten "Parodius" auf die Schippe genommen?

Antwort: Ballerspiele

Frage 3:

In welchem Konami-Automaten spielen Katzen die Hauptrolle?

Antwort: Kitten Kaboodle

Frage 4:

In welcher zeitlichen Reihenfolge erschienen folgende Arcade-Automaten?

Antwort: Nemesis, Salamander, Vulcan Venture, Gradius III

Frage 5:

Welcher der folgenden Automatenhits stammt nicht von Konami?

Antwort: Sonic Boom

Frage 6:

Wie lautet der Untertitel zum Spiel "Castlevania II" fürs Nintendo Entertainment System?

Antwort: Simon's Quest *mg*

Helfers-helfer



In dem Buch gibt's Tips & Tricks zu 60 Master-System-Spielen

Wer bei manchen Spielen für das **Master System** nicht mehr weiterkommt, der kann sich **entweder** unserer **Power-Tips** bedienen oder das soeben erschienene **Tips & Tricks-Buch** von Sega kaufen. Auf ca. 160 Seiten mit (teilweise) farbigen Abbildungen werden Lösungshilfen, versteckte Musikmenüs und geheime Continue-Modi zu 60 Modulen aufgezählt. Große Geheimnisse, die zuvor noch nie in der **POWER PLAY** standen, werden zwar kaum geboten, dafür sind Papierqualität und Aufmachung recht ordentlich. Das Buch ist ein nützliches Sammelwerk, das allerdings ziemlich überteuert ist. Knapp 40 Mark muß man für die **Tips & Tricks-Sammlung** anlegen. *mg*

Künstliche Welten

Spiele wie "Driller", "Darkside" und "Castle Master" des Incentive-Programmierers sind längst ein Begriff: Welten in ausgefüllter 3D-Grafik, kombiniert mit stimmigen und logischen Rätseln, haben uns schon um so manche Nachtruhe gebracht. Demark geht jetzt noch einen Schritt weiter: Mit dem **3D Construction Kit** könnt Ihr Euch eine eigene künstliche Spielumgebung basteln. Der Fantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt. Räume, Häuser, ja ganze Städte sind ebenso möglich, wie Untergrund-Szenarios und Science-fiction-Welten. Auf einer grafischen Benutzeroberfläche klickt Ihr alle Konstruktionsbefehle mit der Maus an und könnt das Ergebnis gleich

ia
Versand Service

Andreas Albert & Partner
Legnitzerstr. 13
8038 Gröbenzell
Tel 08142/8273 & 8274
Tel 08142/53912

C64

ATOMIC ROBOKID DT.	37,90
BADLANDS *	38,90
BUCK ROGERS	38,90
CHALLENGERS COMPILATION	54,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT.	59,90
CRIME TIME DT.	38,90
DAYS OF THUNDER	38,90
DROWARS DT.	29,90
DRAGONS BREED DT.	38,90
E SWAT DT.	47,90
F16 COMBAT PILOT DT.	37,90
GOLDEN AXE DT.	38,90
INVEST KOMPL. DT.	38,90
KICK OFF 2 DT.	39,90
KIND OF MAGIC 2	39,90
LOOPS *	37,90
LOTUS TURBO CHALLENGE DT.	45,90
LOTUS TURBO CHALLENGE DT. *	38,90
MANCHESTER UNITED DT.	37,90
MEAN STREETS DT.	37,90
MIDNIGHT RESISTANCE DT.	37,90
MONTEY RYON FLYING CIRCUS DT.	37,90
NIGHT BREED ACTION DT.	37,90
NINJA REMIX DT.	37,90
OL. IMPERILUM DT.	37,90
ORIENTAL GAMES DT. *	49,90
PUZZNIK DT.	37,90
RICK DANGEROUS 2	37,90
RINGS OF MEDUSA DT.	37,90
SECOND WORLD DT.	29,90
SECRET OF SILVERBLADES	37,90
SEGA MASTER MIX DT.	37,90
SILENT SERVICE	37,90
SLURP DT.	37,90
SOCCER MANIA DT.	37,90
SPY WHO LOVED ME	37,90
STARCONTROL *	37,90
STARLIGHT	37,90
STRATEGO DT. *	47,90
STRIDER 2 DT.	37,90
STUN RUNNER *	37,90
SUMMER CAMP	38,90
SUPER OFF ROAD RACER	45,90
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	45,90
TESTDRIVE 2	45,90
TRANSWORLD KOMPL. DT.	45,90
TURRICAN	37,90
ULTIMA 6 *	69,90
UN SQUADRON DT.	38,90
X-CUT DT.	37,90
ZAK MC CRACKEN DT.	54,90

IBM

ALTERED DESTINY	75,90
BART'S TALE 3 DT.	65,90
BLADE WARRIOR	65,90
BLUE MAX	65,90
BUCK ROGERS	65,90
CHAMPIONS OF THE RAJ *	65,90
COVERT ACTION DT.	65,90
CRASH COURSE DT.	65,90
DA BOOT DT.	65,90
EXTASIS *	65,90
FIREHAWK	65,90
IMPERIUM DT. *	65,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	65,90
INTERCEPTOR SSI	74,90
ISHIDO DT.	74,90
IT CAME FROM THE DESERT DT.	75,90
JONES IN THE FAST LANE	75,90
KINGS QUEST 5	89,90
KNIGHTS OF THE SKY DT.	89,90
LHX ATTACK CHORPER DT.	89,90
LIGHTSPEED DT.	89,90
M.U.D.S. DT.	74,90
NEO DIO JOYSTICK ADAPTER DT.	59,90
NIGHTSHIFT DT.	74,90
OLS WELL	65,90
OPERATION HARRIER DT.	65,90
OPERATION STEALTH DT.	72,90
PGA TOUR GOLF DT.	65,90
PORTS OF CALL DT.	79,90
QUEST FOR GLORY 2	85,90
RAILROAD TACOS DT.	85,90
RICK DANGEROUS 2	85,90
RISE OF THE DRAGON	85,90
SAVAGE EMPIRE	72,90
SECOND FRONT	72,90
SECOND WORLD	72,90
SECRET OF MONKEY ISLAND ENGL.	59,90
SHARKYS	59,90
SILENT SERVICE 2 DT.	89,90
SIM CITY DT.	64,90
SIM CITY TERRAIN EDITOR	39,90
SIN EARTH DT. *	69,90
SPEEDBALL 2 *	74,90
SOUNDKARTE SOUNDBLASTER DT.	339,90
STARCONTROL	75,90
STELLAR *	65,90
STORMOVSK SU 25 DT.	69,90
STRATEGO	75,90
STUNDENGLAS DT.	75,90
SUPREMACY	65,90
TACTICAL FIGHTER 2 DT.	65,90
TESTDRIVE 3	69,90
THE FINES HOUR	69,90
TRANSWORLD DT.	65,90
TUNNELS & TROLLS	84,90
TV SPORTS BASKETBALL DT.	84,90
ULTIMA 6	69,90
UNIS 2 DT. *	75,90
WING COMMANDER	72,90
WING COMMANDER SCENERY DISK	39,90
WONDERLAND	75,90

Disk

688 ATTACK SUBMARINE DT.	65,90
A10 TANK KILLER	84,90
ADV. TACTICAL FIGHTER DT.	65,90
ALPHA WAVES DT. *	65,90
ATOMIC ROBOKID DT.	59,90
AWESOME DT.	75,90
BADLANDS	59,90
B.A.T. DT.	75,90
BATTLECHESS 2 DT. *	65,90
BATTLECOMMAND	65,90
BETRAYAL DT. *	69,90
BUCK ROGERS	65,90
CAVALIER DT.	65,90
CELESTA 4 RALLY DT.	65,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT. 1MB	59,90
CHAMPIONSHIP RUN DT.	59,90
CHAOS STRIKES BACK	54,90
CHASE HQ 2 DT.	59,90
CRIME TIME DT. *	59,90
CURSE OF AZURE BONDS DT. 1MB	69,90
DROWARS DT.	54,90
DRAGONS BREED DT.	54,90
DRAGON WARS *	65,90
DUNGEONMASTER DT (1MB)	65,00
ELVIRA DT.	65,00
EPIC *	59,90
F-16 MISSION DISK VOL. 2 DT.	54,90
F-19 STEALTH FIGHTER DT.	69,90
FINAL BATTLE DT.	54,90
FLIP IT A MAGNOLIA	59,90
GOLDEN AGE DT.	59,90
IMPERIUM DT.	65,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	65,90
INDIANAPOLIS 500 DT.	65,90
INVEST DT.	65,90
IT CAME FR. DESSERT 1 MB DT.	74,90
JAMES POND DT.	59,90
KICK OFF 2 DT.	59,90
KILLING GAME SHOW DT.	59,90
LEGEND OF FAIRGALL DT.	65,90
LEMMINGS	59,90
LINE OF FIRE DT.	59,90
LOOM DT.	69,90
LOOPY	59,90
LOST PATROL DT.	49,90
LOTUS TURBO CHALLENGE DT.	59,90
M. TANK PLATOON DT.	72,90
MIDNIGHT RESISTANCE DT.	59,90
MIDWINTER DT.	64,90
M.U.D.S. DT.	65,90
NIGHTBREED ACTION DT.	59,90
NIGHTSHIFT DT.	54,90
NITRO DT.	59,90
ON THE ROAD KOMPL. DT.	69,90
OPERATION HARRIER DT.	59,90
OPERATION STEALTH DT.	59,90
OPERATION HEALTH-LOUSUNG	11,90
ORIENTAL GAMES DT.	65,90
PANG DT.	59,90
PARADISE 90 DT.	59,90
PIRATES DT.	59,90
PLOTTING DT.	59,90
POOL OF RAINANCE DT. 1 MB	64,90
POLLOUS DT.	64,90
POLLOUS DATA DISK DT.	35,90
PORTS OF CALL DT.	79,90
POWERKONGER DT.	65,90
POWERPACK COMPILATION DT.	65,90
PUZZNIK DT.	59,90
RED STORM RISING DT.	59,90
ROBOCOP 2 DT.	59,90
ROGUE TROOPER	49,90
SAINT DRAGON DT.	59,90
SECOND WORLD DT.	54,90
SIM CITY INCL. TERRAIN EDITOR	89,90
SIMULORA DT.	65,90
SPEEDBALL 2 *	65,90
SPIDERMAN DT.	59,90
SPINDZY WORLDS	59,90
STARCONTROL	65,90
STARLIGHT	59,90
STRIDER 2 DT.	65,90
SUPREMACY	69,90
SWORD OF SAMURAI DT. *	65,90
TEAM YANKEE DT.	65,90
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	65,90
THEIR FINEST HOUR DT.	69,90
TRANSWORLD DT.	65,90
TOM AND THE GHOST DT. *	69,90
TOWER FRA DT.	69,90
TOURNAMENT GOLF	65,90
TURRICAN	54,90
ULTIMA 5	79,90
UNIS 2 DT. *	72,90
UNIVERSE 3 *	65,90
UN SQUADRON	59,90
VAXINE DT.	65,90
VOICES OF KNIGHTMARE DT.	65,90
WILD WEST WORLD DT.	85,90
WINGS DT.	79,90
WINGS OF DEATH DT.	65,90
WOLFPACK DT. *	74,90
XIPHOS	59,90

AMIGA ZUBEHÖR

3,5" 2 DD NoName 10er	9,90
3,5" 2 DD NoName 10er	9,90
AMIGA MAUS	79,90
EXTERNE LAUFWERK S-LINE	169,90
MOUSE SET	19,90
SCHEIDERWEITERUNG ALU 1 MB	109,90
XCOPY 2 2nd. Hardware	79,90
XCOPY PROFESSIONAL	74,90

* = BEI DRUCKLEGNUNG NICHT LIEFERBAR * Irrtum vorbehalten
Liste gratis fragen! Bitte Rücksendung! Bitte Rücksendung! Bitte Rücksendung!
Versandkosten: Nachnahme plus 7,00 DM. Vorkasse plus 5,50 DM * Ausland: Eurocheck plus 10,00 DM

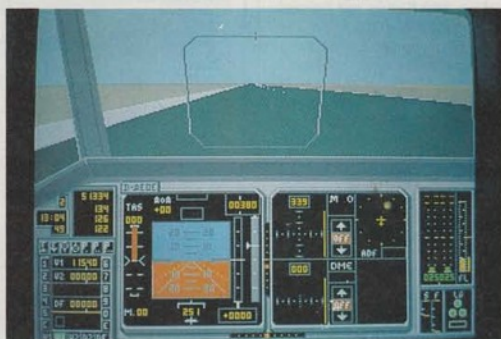


Die Menüleiste in der unteren Bildschirmhälfte hält alle wichtigen Befehle parat (Amiga)

auf dem Bildschirm bewundern. Aus einer mitgelieferten "Sound-Library" sucht Ihr Euch dazu die passende Musikbegleitung aus. Das 3D Construction Kit soll im April für alle gängigen Computer erscheinen. vw

Amiga als Airbus

Das deutsche Software-Haus Thalio arbeitet gerade an einer ehrgeizigen Flugsimulation. Bei einem neuen Projekt mit dem Arbeitstitel **Airbus** wird ein Typ der gleichnamigen Passierflugzeugreihe simuliert. Im Gegensatz zu den zahlreichen Kampfsimulationen, die in letzter Zeit veröffentlicht wurden, geht's bei **Airbus** äußerst friedlich zu. Fliegerisches Können statt Raketenaction ist gefragt, um mit Bordcomputer, sanfter Maussteuerung und dem verzwickten Flugstraßennetz zurechtzukommen. Alle Zivilluftflughäfen in Deutschland, England und Frankreich sollen ins Programm reingepackt werden. Jeder Flug wird penibel bewertet und durch solide Leistungen steigt der Rang, den Ihr bei Eurer Fluggesellschaft belegt. Programmiert wird **Airbus** übrigens von einem Angehörigen der Bundeswehr. Seine Simulation soll noch im Frühjahr für Amiga-, ST- und MS-DOS-Computer erscheinen. hl



Ein erster Schnappschuß von Thalions Airbus-Simulator (Amiga)

Operation Predator

Die Dreharbeiten zum zweiten Teil des Schwarzenegger-Films "Predator" sind kaum beendet, schon hat sich

eine englische Spieleschmiede die Lizenz geschnappt. Image Works greift bei der Umsetzung von **Predator II** zu einem altbekannten Spielprinzip: "Operation Soundso"-ähnlich fegt man als heldenhafter Cop ganze Dealer-Banden mit der Schnellfeuerwaffe vom Bildschirm. Hat man das

horizontal scrollende Los Angeles von den jamaikanischen/columbianischen Rasta-Finsterlingen befreit, darf man den monströsen Predator persönlich zum Showdown bitten. Das Spiel soll bis April für alle gängigen Systeme erhältlich sein. wi

Witzwesen

Spiele, in denen es vor lauter superputzigen Sprite-Wesen nur so wimmelt, kommen groß in Mode. Nach **Psychosis** trollichen "Lemmings" startet jetzt **Thalamus** einen doppelten Angriff auf die Lachfalten jedes Computerspielers. Da wäre zum einen das hoffnungslos abgedrehte **Creatures**. Es ist ein Actionspiel um den "Fuzzy Wuzzy" Clyde Radcliffe, der als einziger seiner vergnügungssüchtigen Artgenossen aufgrund einer leichten Magenverstimmung einem Dämonenüberfall auf die örtlich In-Disco entkommt. Clyde macht sich unverzüglich auf den Weg, mit "Curly Wurries", "Scatterballs" und anderen ungewöhnlichen Waffen die gekidnappten Freunde zu retten. Diese sind bereits in gigantische Foltermechanismen eingespannt. Nach jedem durchlaufenen, durchschwommenen oder durchhüpften Landschaftsabschnitt darf sich Clyde als "Retter in letzter Sekunde" betätigen und die Todesfalle entschärfen.

Etwas konventioneller präsentiert sich **Summer Camp**, in dem die Comic-Maus **Maximus** auf die Suche nach einem verschwundenen Stars & Stripes-Banner geschickt wird. In klassischer "Miner 2049er"-Manier muß gerannt und gesprungen, gesammelt und ausgewichen werden. Ganze Kleintierhorden und ein fröhlicher Cartoon-Soundtrack sollen laut Thalamus angenehmen Spielspaß garantieren. Sowohl "Summer Camp" als auch "Creatures" erscheinen für den C 64 in diesen Tagen. Umsetzungen für Amiga und ST sind geplant. wi

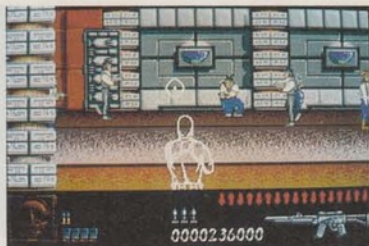
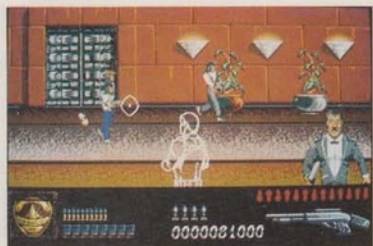
Lynx-Luxus

Langsam, aber sicher kommt die Software-Lawine für Ataris Handheld-Videospiel **Lynx** ins Rollen. Nachdem wir vor zwei Ausgaben im Aktuellteil bereits mehrere Neuheiten angekündigt haben, sollen im

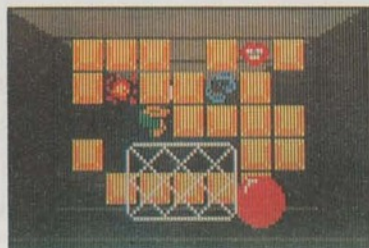
LETZTE MELDUNG

■ **Steven Meretzky, Ex-Infocom-Autor, meldet sich mit dem Adventure "Sorcerers get all the girls" zurück**

■ **Der offizielle "Leaderboard"-Nachfolger von Access heißt "Links" und ist zur Zeit nur auf MS-DOS verfügbar**



Echte Cops bezahlen mit Blei, so auch in Predator II (ST)



Links ein Blick auf Shanghai, rechts ein Schnappschuß von Robosquash (Lynx)

Frühjahr noch zwei weitere Module erscheinen. Eines davon ist die Umsetzung des Computerspielehits **Shanghai**. Der Denkspielknüller wurde gegenüber dem Original noch aufgepeppt und bietet jetzt verschiedene Steinchenfiguren. Die Spielsteine sind überraschend gut zu erkennen. Außerdem wird jeweils das Steinchen, das man per Cursor gerade im Visier hat, vergrößert angezeigt. Atari hat sich mit der Umsetzung deutlich sichtbar viel Mühe gegeben. Als zweite Neuheit steht der Geschicklichkeitstest **Robosquash** an. Es sieht auf den ersten Blick wie eine dreidimensionale Variante von "Breakout" aus, birgt aber einige Extras und verschiedene Spielstufen. Beide Module werden in der nächsten Ausgabe getestet. Wahrscheinlich werden wir dann schon erste Infos über "World Class Soccer" und "Ninja Gaiden" für das Lynx veröffentlichen.

mg

Quickjoy

Die neuen Modelle 90/91

für Commodore · Atari · CPC · Nintendo · Sega u. PC



SV 127 Top-Star

Der superrobuste
im Acrylglas-Gehäuse mit
slow-motion-Funktion



SV 128 Megaboard

mit 2 Stopuhren
10 Microschaltern
und slow-motion



SV 401 SG Fighter

für alle
SEGA-Consolen –
auch für
Nintendo erhältlich
optimale
Spielfreude

SV 500 SV 510 Diskettenbox

Future-line
für 3,5"- und 5¼"-Disketten



Quickjoy

...natürlich von Jöllenbeck

Erhältlich im Versandhandel, in Kaufhäusern und Fachgeschäften

VORSPRUNG

Technik.

Wer das Glück hatte, sich ein Super Famicom zu sichern, sitzt nun vor einem grau getünchten Kasten, der äußerlich eher bieder anmutet — kein Vergleich zu Segas durchgestyltem Mega Drive. An der Vorderseite sind die Buchsen für zwei Joypads angebracht. Die Stecker sind natürlich mit nichts Bekanntem kompatibel und entsprechen bestenfalls einer neu entwickelten Nintendo-Norm. Die Joypads (zwei werden mitgeliefert) machen auf den ersten Blick einen verwirrenden Eindruck. Neben dem bekannten Steuerkreuz und den Select- und Starttasten werden gleich vier farblich abgestufte Feuerknöpfe geboten. Zusätzlich sind an der Rückseite zwei weitere Tasten angebracht; eine links, eine rechts. Wenn man sich erst einmal an das Knöpfchenchaos gewöhnt hat, kommt man mit den handlich geformten Joypads bestens zurecht. Alle Tasten sind gut erreichbar und selbst nach längerem Dauerspielen bleibt man von Krämpfen in Händen oder Fingern verschont. Nur das Kabel zum Grundgerät ist etwas kurz.

Auf der Gehäuseoberseite ist neben dem Power On/Off- und Reset-Schalter der Modulschacht zu finden. Die restlichen Anschlüsse des Super Famicoms (TV/Video/RGB-Ausgang und Netzteiler) wurden an der Rückseite angebracht. Die Importversion des Super Famicoms kann bislang nur mit einem RGB-tauglichen Fernseher oder Monitor betrieben werden. Wie nicht anders zu erwarten, ist das Bild gestochen scharf und die Farben kommen glänzend zur Geltung. Zusätzlich befindet sich auf der Unterseite ein Expansion-Bus, wo zukünftige Peripheriegeräte wie beispielsweise

Nichts geht mehr:
Nintendos neues Videospielsystem "Super Famicom" wurde endlich veröffentlicht. Ist es nur schöner Schein oder der erhoffte Techniktraum?



Mario riecht gleich in die Röhre: Alltag in "Super Mario World"

se ein CD-ROM angeschlossen werden.

In Sachen technischer Leistungsfähigkeit kann man leider noch keine definitiven Aussagen machen, da erst zwei Spiele verfügbar sind. Beide nützen die niedrigere Auflösungen von 256 x 224 Pixel. Fest steht allerdings, daß der vielgerühmte 3D-Chip tatsächlich im Super Famicom werkelt. Das futuristische Autorennen "F-Zero" macht von dem

Wunder-Chip ordentlich Gebrauch und zeigt rasante und stufenlose 3D-Grafik. Wie leistungsfähig die restliche Grafik-Hardware ist (wie viele Sprites huschen flacker- und ruckfrei über den Bildschirm?), wird sich frühestens dann zeigen, wenn Konamis Ballerspektakel "Gradius III" lieferbar ist. Die Sprite- und Farbvielfalt bei "Super Mario World" bietet allerdings Anlaß zur Hoffnung, daß das Super Famicom auch hier die Nase vorn hat. Zwar kommt ganz selten der Spielfluß bei Super Mario World ins Stocken, doch man sollte nicht vergessen, daß nicht gleich die ersten beiden Spiele ein Sy-



Kreisverkehr bei F-Zero: wo ist's kürzer



Ein Blick auf einen Teil der Oberwelt im Mario-Land

stem ausreizen. Außerdem war Nintendo schon auf dem NES für spielerisch herausragende, aber nicht gerade technisch spektakuläre Spiele bekannt. Müßig zu erwähnen, daß das Scrolling in alle Himmelsrichtungen problemlos klappt (auch parallax).

In Sachen Musik bietet das Super Famicom 16-Kanal-PCM-Digital-Sound. Noch nie konnte man zu Hause solch fantastische Halleffekte wie in den



Zahlreiche neue Spielelemente machen Super Mario World zum Erlebnis



Rasante 3D-Grafik und spielerische Finessen beschleunigen F-Zero auf Formel-1-Niveau



F-Zero

Den ersten Kontakt mit dem futuristischen Autorennen "F-Zero" könnte man auch als "Unheimliche Begegnung der dritten Dimension" bezeichnen. Wenn man sich von dem ersten Schreck der sagenhaft schnellen und absolut ruckfreien 3D-Grafik erholt hat, kann man sich den spielerischen Qualitäten zuwenden. In drei Ligen und drei Schwierigkeitsgrade müssen je fünf Kurse überstanden werden. Mit einem der vier verschiedenen Fahrzeuge (sie weisen jeweils andere Leistungsmerkmale in Sachen Kurvensicherheit, Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit auf) sollte man sich immer unter den ersten Drei platzieren. Das Fahrgefühl dabei ist grandios. Man liefert sich regelrechte Duell mit den intelligenten Computergegnern und kann sich der Faszination dieses Rennens kaum entziehen. Nur mit waghalsigen Überholmanövern und exzellenter Kurventechnik hat man eine realistische Chance. Damit Abwechslung ins Spiel kommt, muß man sich auf manchen Kursen mit Sprungschancen, magnetischen Leitplanken, Eisflächen und anderen Hindernissen zurechtfinden. mg

Super Mario World

Der erfolgreichste Held der Videospielgeschichte macht sich zu seinem vierten Abenteuer auf. Das Grundspielprinzip (Jump'n'Run) wurde bei "Super Mario World" gegenüber den Vorgängern nicht großartig geändert. Dafür haben sich die Entwickler allerhand neue Spielelemente einfällen lassen. Der Humor kam dabei wahrlich nicht zu kurz. So kann Mario auf einem Drachen reiten, der die Feinde mit seiner überlangen Zunge einfängt und genüßlich verschlingt. Auch die meisten anderen Bösewichte sind so liebevoll und putzig gezeichnet, daß man sie kaum als Gegner einordnen will. Ähnlich wie bei "Super Mario Bros. 3" auf dem NES wandert Mario auf einer Oberwelt von Level zu Level. Die meisten Spielstufen bietet mehrere Ausgänge (meist versteckt) und unzählige Bonusräume, Abkürzungen und anderen Schnick-Schnack. Nintendo hat mit Super Mario World die hohen Erwartungen erfüllt und ein Geschicklichkeitsspiel der Extraklasse abgeliefert. Es ist sehr umfangreich (sieben Welten mit je ca. neun Levels) und wird Euch lange Zeit beschäftigen. mg

Höhlenlevels von Super Mario World hören. Noch nie wurden natürliche Instrumente wie Klavier oder Trommel so täuschend echt nachempfunden. Die Bässe sind satt, die Höhen sanft und zart. Leider gibt's weder einen separaten Audioausgang noch einen Kopfhöreran-

schluß. Hier hat Nintendo leider geschlafen. Etwas trist schaut es im Moment auch auf der Software-Seite aus. Lediglich zwei Spiele sind mit dem Grundgerät veröffentlicht worden. Sowohl F-Zero als auch Super Mario World sind zwar brillant, aber auf Dauer doch etwas wenig. Bis die Modulawave ins Rollen kommt, werden noch einige Monate vergehen. Preislich liegen die Cartridges zwischen 120 und 150 Mark. Wenn man bedenkt, daß dieses High-Tech-Videospiel in Japan umgerechnet nur knappe 300 Mark kostet, dann wundert es nicht weiter, daß es innerhalb weniger Stunden ausverkauft war. Deshalb ist es auch für die Importeure zur Zeit sehr schwer, an genügend Super Famicoms zu kommen. Das wirkt sich leider auf den aktuellen Preis aus (liegt bei etwa 750 Mark), der allerdings im Lauf der Zeit unter die 500-Mark-Grenze fallen dürfte. Eine offizielle Veröffentlichung seitens Nintendo ist übrigens nicht vor '92 zu erwarten. Wer verständlicherweise so lange nicht warten will, der wird bei Importeuren wie z.B. EC-Electronic in München fündig, von dem auch unser Testgerät stammt. mg



Das Super Famicom mit den beiden Spielen

Technische Daten

Prozessor	65816 (16 Bit)
Taktfrequenz	1.79/2.68/3.58
Zusatzchips	3D-Chip PPU-Sprite-Generator DSP-8 Bit-Soundchip
Auflösung	256 x 224 512 x 448 (interlaced)
Farbpalette	32768 davon gleichzeitig darstellbar
Sprites	128
Größe der Sprites	8 x 8/16 x 16/32 x 64
Farben pro Sprite	128
Sound	16-Kanal-PCM-Digital-Sound, Sample-Rate 32 kHz
Anzahl der Feuerknöpfe	4 + Select + Start + 2 Taster
Anschlüsse	2 x Joypad TV/Video/RGB/S-VHS Extension-Bus

PORTABLE 原 POWER

Die transportablen Videospiele werden immer beliebter. Nintendos Game Boy hat (nicht zuletzt dank exzessiver TV-Werbung) den Durchbruch mittlerweile auch in Deutschland geschafft. Das Lynx kann dies noch nicht von sich behaupten, doch Ataris jüngster Sproß ist ebenfalls auf dem Weg nach oben. Nun mischen zwei weitere Videospielegrößen im Portable-Geschäft mit. Sowohl Sega als auch NEC haben ihre Handheld-Systeme seit kurzem in Japan veröffentlicht.

Im Gegensatz zu Sega, die mit dem Game Gear eine komplett neue Konsole entwickelt haben, ist NECs PC-Engine GT/Turbo Express im Prinzip nichts anderes als eine umgebaute PC-Engine/Turbo Grafix. Damit keine Verwirrung entsteht, sei angemerkt, daß die PC-Engine in Amerika unter dem Namen Turbo Grafix erhältlich ist. Die beiden Systeme sind zwar technisch vollkommen identisch, aber leider nicht Modul-kompatibel. Das gleiche gilt für die jeweiligen Handheld-Versionen. Die trag-

bare PC-Engine wird PC-Engine GT heißen, während die Turbo Express die Handheld-Variante der Turbo Grafix ist. Zum Test stand uns die amerikanische Turbo Express zur Verfügung. Die Aussagen gelten ebenso für die PC-Engine GT.

Die enge Verwandtschaft mit dem stationären Videospielsystem von NEC ist einer der größten Pluspunkte der Turbo Express. Man kann schon jetzt aus gut einer Hundertschaft teils exquisiter Module wählen. Wer bereits einige Spiele zu Hause hat, der muß sich für unterwegs keine neue Software kaufen. Die Modul-Kompatibilität setzt natürlich voraus, daß in der Turbo Express die identische Hardware arbeitet wie in der Turbo Grafix. Wenn man sich die Größe der Turbo Express vor Augen hält (sie ist nicht wesentlich größer als der Game Boy), muß man die Konstrukteure von NEC beglückwünschen. Die Turbo Express liegt hervorragend in der Hand und ist deutlich kompakter als das Lynx von Atari. Wie beim Game Boy werden die schickkartengroßen Module auf der

(Punkteanzeige etc.) ist noch ordentlich lesbar. Seitlich sind gut zugänglich Drehregler für Lautstärke und Kontrast angebracht. Ausgänge für Kopfhörer und Netzteil sind ebenfalls vorhanden. Als nützliches Zubehörteil ist ein TV-Tuner angekündigt, der die Turbo Express zum kleinen Fernseher macht. Leider nützt uns der TV-Tuner vorläufig nichts, denn er verarbeitet nur NTSC-Fernsehsignale. Mit PAL-Signalen kann er nur wenig anfangen: kein Bild.

Alles in allem macht die Turbo Express einen exzellent durchdachten Eindruck. Die Größe ist noch akzeptabel und die Anordnung der Bedienelemente spricht für den guten Geschmack der NEC-Entwickler. Der größte Vorteil der Turbo-Express ist allerdings die Masse an bereits erhältlichen Spielen. Wer zu Hause eine PC-Engine hat und sich für unterwegs die Handheld-Version zulegt, der muß nur ein Modul für beide "Anwendungen" kaufen. Es steht ebenfalls außer Frage, daß die Turbo Express das bislang technisch beste Handheld-System ist.



Alle vier momentan erhältlichen Handheld-Videospiele auf einen Blick mit den dazugehörigen Modulen



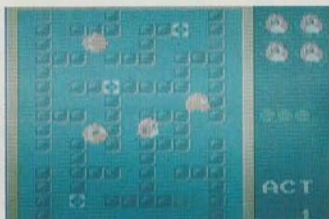
Diese drei Spiele gibt es für das Game Gear: Pengo, Super Monaco Grand Prix und Columns (von links nach rechts)

Erhältliche Game Gear-Module

Titel	Beschreibung	Bewertung
Columns	Gelungene Umsetzung der unterhaltsamen Tetris-Variante. Prima Geschicklichkeitstüftelei für zwischendurch mit Zwei-Spieler-Modus.	Empfehlenswert
Pengo	Originalgetreue Umsetzung des Arcade-Klassikers. Gutes Geschicklichkeitsspiel mit Pinguinen und Eisblöcken.	Durchschnittlich
Super Monaco Grand Prix	Angepaßte Version des Arcade-Hits mit Zwei-Spieler-Modus. Führt sich gut, erinnert aber eher an World Grand Prix als an das Automaten-vorbild. Erfreulich flotte 3D-Grafik.	Empfehlenswert
Angekündigte Spiele: G-Loc (Action), Out Run (Autorennen), Space Harrier (Action), Shanghai (Denkspiel), Sokoban (Denkspiel), Super Shinobi (Action), ein Rollenspiel		

Rückseite eingesteckt. Die wesentlichen Bedienelemente (Joypad, Select-, Start- und zwei Feuerknöpfe inklusive Dauerfeuer) wurden geschickt unterhalb des Bildschirms angebracht. Das Farb-LCD-Display ist zugleich das Highlight der Turbo Express. Die Darstellung ist farblich brillant und sogar das Kleingedruckte bei diversen Spielen

Hier kann sogar das Lynx nicht mithalten, das zwar exklusiv einen tollen 3D-Chip bietet, aber dafür in Sachen Auflösung, Sound und Scrolling abfällt. Die beiden einzigen Wermutstropfen sind der hohe Batterieverbrauch (ähnlich wie beim Lynx hält sich ein Sechserpack handelsüblicher Mignon-Zellen nur knapp eine Stunde) und der gesalzene Preis.



Die Qualität der Bildschirmdarstellung bei der Turbo Express ist hervorragend



Die Turbo Express ist kaum größer als der Game Boy



Das Game Gear ähnelt von der Konstruktion dem Lynx von Atari, ist allerdings in den Abmessungen etwas kompakter

Knackige 700 Mark wird man wohl für die Importversion zahlen müssen.

In puncto Preis hat Segas Game Gear ganz klar die Nase vorn. Mit 300 Mark für das Grundgerät ist man dabei. Der Game Gear bietet im wesentlichen dieselben Bedienelemente wie die Turbo Express. Allein die Select-Taste und die Dauerfeuer-Option wird ver-

mißt. Beim Design haben NEC und Sega allerdings andere Wege eingeschlagen. Während die Turbo Express wie der Game Boy hochkant aufgebaut ist (oben Bildschirm, unten der Rest), folgt der Game Gear eher Ataris Lynx-Konstruktion. In der Mitte befindet sich der Bildschirm, links und rechts davon Joypad sowie Feuertasten. Da der Game Ge-

Technische Daten		
	Turbo Express	Game Gear
Prozessor:	6502-ähnlicher	Z-80A
Taktfrequenz:	7,16 MHz	3,58 MHz
Auflösung:	256 x 216	160 x 146
Farbpalette:	512	4096
davon gleichzeitig	32	32
Soundkanäle:	6 (Stereo)	4 (Stereo)
RAM:	8 KByte	8 KByte
Video-RAM:	64 KByte	16 KByte
Wieviele Geräte vernetzbar:	4	2
Anschlüsse für:	Kopfhörer Com-Link Extension-Bus Netzteil	Kopfhörer Com-Link Extension-Bus Netzteil
Zubehör:	TV-Tuner	TV-Tuner
Abmessungen (B x H x T):	105 x 50 x 185 mm	210 x 38 x 103 mm
Zirka-Preis Grundgerät:	700 Mark	300 Mark
Zirka-Preis Module:	40 bis 130 Mark	50 bis 60 Mark

Turbo Express

- ++ exzellenter Farbbildschirm
- ++ gutes Joypad
- ++ gute Feuertasten mit Dauerfeuer
- ++ handlich
- ++ Modul-Kompatibilität mit PC-Engine bzw. Turbo Grafx
- ++ exzellente Hardware
- hoher Batterieverbrauch (etwa wie Lynx)
- hoher Preis

Game Gear

- ++ guter Farbbildschirm
- ++ halbwegs günstiger Preis
- hoher Batterieverbrauch (etwa wie Lynx)
- wackliges Joypad
- bislang nur drei Spiele verfügbar
- Power-Schalter ohne On/Off-Kennung

ar etwas kleiner als das Lynx ist, liegt er gut in der Hand. Das kann man vom Joypad weniger behaupten, das qualitativ zwischen Master System (oh weh) und Mega Drive (gut) liegt. Überhaupt macht das Game Gear einen etwas zerbrechlicheren Eindruck, ohne daß Anlaß zu großer Sorge bestünde. Die Module sind etwas größer als die für den Game Boy und werden rücklings in den Modulschacht eingepaßt.

Die technischen Daten lesen sich wie eine Weiterentwicklung der Master-System-Technologie: mehr Farben, besserer Sound (zum Glück); allerdings eine geringere Auflösung. Im direkten Vergleich zur Turbo Express zieht hier das Game Gear ganz klar den kürzeren. Andererseits ist es dem farblosen Game Boy haushoch überlegen. Der Bildschirm macht einen ordentlichen Eindruck und reagiert ebenso wie die Turbo Express deutlich weniger empfindlich auf Lichteinfälle als das Lynx-Display. Als ob man sich abgesprochen hätte, ist auch für den Game

Gear ein TV-Tuner angekündigt. Hier gilt dasselbe wie bei der PC-Engine: als Import nur für NTSC-Sender geeignet. Da das Game Gear allerdings noch im Frühjahr offiziell in Deutschland erscheinen soll, ist hier Abhilfe in Sicht.

Das größte Plus der Turbo Express ist gleichzeitig das größte Problem das Game Gears: die Software. Bislang gibt es schlappe drei Spiele dafür. Diese sind zwar allesamt recht ordentlich (im einzelnen das Autorennen "Super Monaco Grand Prix", das Denkspiel "Columns" und die Arcade-Umsetzung "Pengo"), doch eben zu wenig. Besserung ist allerdings langfristig in Sicht, denn sowohl Sega selber will in Kürze weitere Spiele veröffentlichen als auch Fremdhersteller wie Activision, Sunsoft und NCS. Preislich bewegen sich die Module um 60 Mark.

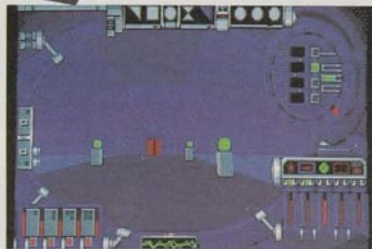
Die Turbo Express wurde uns freundlicherweise von der Firma Contitronic in München, der Game Gear vom CWM-Verlag in Bad Harzburg zur Verfügung gestellt. mg

Keine Zeit für einen vernünftigen Urlaub: Kaum ist "Vaxine" erschienen, feilt das Programmier-team The Assembly Line schon an seinem neuesten Spiel "Cybercon III".



Wer die bizarren Spiele "Vaxine" und "E-Motion" kennt, weiß schon, daß von The Assembly Line Ungewöhnliches zu erwarten ist. Nach diesen beiden recht abstrakten Titeln wagt sich das Programmier-team mit seinem neuesten Werk "Cybercon III" an ein Action-Adventure im traditionellen Stil, das etwa 300 Räume groß ist. Cybercons auffälligste Besonderheit ist die 3D-Grafik, die wie geschmiert über den Bildschirm flutscht. Sie erinnert stilistisch etwas an den Imageworks-Titel "Interphase" (der von Assembly Line-Mitglied Adrian Stephens programmiert wurde), ist aber viel anspruchsvoller und abwechslungsreicher.

Die Titelgestalt denkt messerscharf, reagiert blitzschnell und hat ein Herz aus Stahl. Cybercon III ist ein Supercomputer, der in vielen Jahren zusammengebaut wurde und eine wichtige Aufgabe erhält: die Verteidigung der Welt. Doch als nach Inbetriebnahme des guten Stücks die ersten Atompilze am Horizont sichtbar wurden, dämmerte es der Belegschaft, daß Cybercon III wohl ein paar kleine Macken hat.



Hinter jeder Ecke lauert ein Geheimnis: Gruseltip durch den Supercomputer

Unvorhersehbare Gründe hatten den Supercomputer gewaltig ausfließen und mit Atomkernen herumspielen lassen. Es gibt nur eine Chance, den Mistetäter lahmzulegen. Der Architekt hatte eine Lücke vorgesehen, durch die eine Person in das riesige Computersystem kriechen kann. Diese Öffnung schließt sich aber nach Betreten hermetisch. Wer sich hineintraut und es nicht schafft, das kybernetische Gehirn der Maschine auszuschalten, kann nie wieder entkommen.

"Cybercon III ist eine Mischung von 3D-Ballerspiel und Grafikabenteuer. Wir nutzen unser 3D-Grafiksystem bis

zum Limit aus," meint Designer Ricardo Pinto, der schon viel Erfahrung mit 3D-Programmen gemacht hat (darunter "Elite" für Amstrad CPC und "Carrier Command"). Für Cybercon III arbeitete er das Spielkonzept zuerst auf einem Apple Macintosh und viel Papier aus, bevor das ganze System auf Amiga und ST konvertiert wurde.

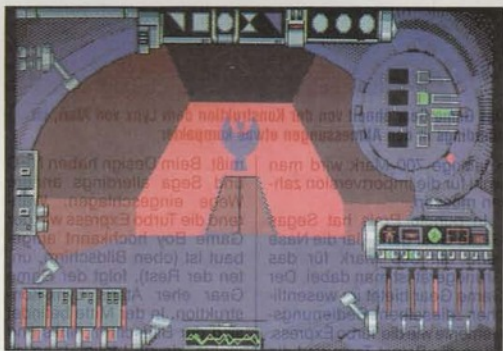
Das 3D-System, das all die komplizierten Ideen realisierbar macht, ist die Erfindung von Programmierer Andy Beveridge. Das große Plus dieses Systems: Man kann eine riesige Menge Informationen über Räume, Animationen und Gegenstände integrieren. Ein einziges Zimmer kann bis zu 180 verschiedene Polygone umfassen. Das Team ist besonders stolz darauf, daß das 3D-Szenario außergewöhnlich aktiv ist. Wenn der Spieler still steht, bewegt sich die Welt um ihn herum weiter. Ferner können Objekte durch die Gegend geschoben werden, und wenn man am Ende eines Korridors durch offene Türen schaut, ist der Inhalt des dahinterliegenden Zimmers sichtbar.

Andy gibt zu, daß das Spiel ohne Ricardo viel gewöhnlicher aussehen würde. Am An-

fang waren alle Räume gleichmäßig viereckig. Ricardo vergrößerte sie, änderte die Form und setzte Türme, Gänge und lange Hallen ein. Um die Umgebung richtig zu erforschen, muß man von der Möglichkeit, auf und ab zu schauen, reichlich Gebrauch machen. Es gibt etwa 300 Räume, die alle individuell gestaltet wurden. Die Cybercon-Umwelt ist groß und voller Feinde. Deswegen ist der Spieler mit dem sog. PA (Power Armour) ausgerüstet. Dies ist ein Ganzkörperanzug, der als Rüstung, Schutzschild, Waffensystem und Reparatur-Kit dient.

Cybercon III ist etwa seit einem Jahr in Entwicklung und soll Anfang 1991 in den Geschäften sein. Aber auch dann wird's nichts mit dem Urlaub. The Assembly Line ist gerade dabei, die ST- und Amiga-Versionen von "Exterminator" zu programmieren. Eine Fortsetzung zu Cybercon III wird ebenfalls erwogen. Das Spiel ist übrigens deshalb mit dem Anhängsel "III" bedacht worden, weil das Team glaubt, daß sich Cybercon I (auf Englisch: "Cybercon One") einfach zu blöd anhört. Wie würden die rhetorischen Feinschmecker wohl einen Nachfolger taufen?

Kati Hamza/hl



Tor voraus — hoffentlich paßt der Schlüssel (ST)

CROWN

Es lebe der König!



Screenshots AMIGA

AMIGA



ATARI ST



C 64



IBM/PC

In der Welt von „Crown“ wird jedes Jahr der König neu bestimmt. Sie haben sich entschlossen, an der Wahl teilzunehmen. Schön und gut, doch dieses Unternehmen ist eines der schwierigsten und gefährlichsten, das Sie jemals auf sich genommen haben. Denn, um König zu werden, müssen Sie einen weiten Weg um die ganze Welt antreten, um jede Menge verrückte Konkurrenten im Kampf zu bezwingen. Crown bietet Ihnen hervorragende Grafik in mehr als 30 Levels im Cartoon-Stil, realistische Kampfsimulationen und eine große Prise Humor. Crown ist mehr als ein Abenteuer!

Vertrieb: **BONICO**
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Tel. 06107/76060



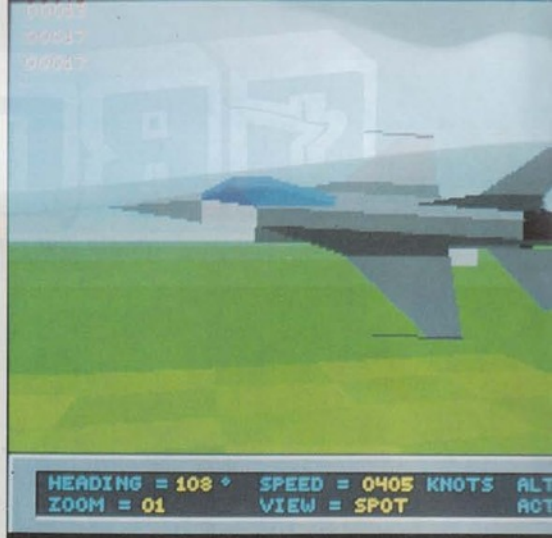
BONICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bonico-
Spielen? Möchten Sie Tips zum
Spielablauf? Unsere Spiel-
Experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00
Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel. 06107/62067
Schriftliche Anfragen nur
gegen Rückporto.

Flugsüchtige aufgepaßt: Der Falke kehrt zurück. Mit Falcon Mark II stellt Spektrum Holobyte die allerneuste, komplett überarbeitete Fassung des Simulationsknüllers "Falcon F-16" vor.

Seit nunmehr 3 Jahren hält sich ein recht militärisches Flugsimulationsprogramm für Heimcomputer hartnäckig an der Spitze der Spielerbeliebtheit: "Falcon F-16". Bis heute konnten sich allerdings nur Amiga- und Atari ST-Flieger mit dem Grundprogramm und zwei zusätzlichen Missions-Disketten stilecht in die Digi-Wolken erheben, MS-DOS-Piloten mußten murrend nur mit dem Hauptprogramm (ohne Zusatzdisketten) auskommen. Für diese harten Entbehrungen werden jetzt PC-Besitzer mehr als ausreichend entschädigt. Simulationsprofi Spektrum Holobyte werkelt schon seit geraumer Zeit an einem Nachfolgeprogramm zu dem beliebten "Falcon" — aller-

dings nur an einer MS-DOS Version, für Amiga und STs ist noch keine Fassung geplant.

POWER PLAY durfte für Euch schon mal einen Blick auf eine noch sehr frühe Version von "Falcon Mark II" werfen, die schon jetzt unseren Simulationsexperten in der Redaktion das Wasser im Munde zusammenlaufen ließ. Falcon Mark II ist nicht nur eine einfach überarbeitete Version des alten Programms, sondern wurde komplett neu programmiert. Dementsprechend wird der zweite Teil des Flugerfolgs eine ganze Reihe neuer Features beinhalten. Zwar dreht sich das Fluggeschehen immer noch um den Kampffjet F-16 Falcon, und alte Pilotenhasen werden sich sofort in der Ma-

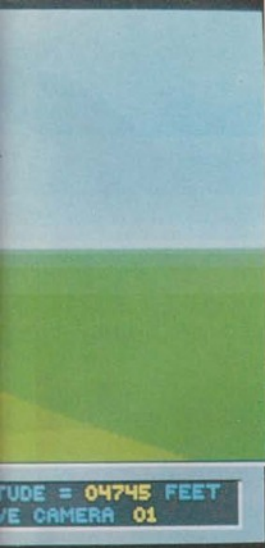


Luftkampf von außen: F-16 gegen MIG (MS-DOS/VGA)

DER FLUG DES FALKEN

Spektrum
Holobyte
Falcon
Mark II
F-16
Simulation
MS-DOS
Version
1.0
© 1992
Spektrum
Holobyte

Spektrum
Holobyte
Falcon
Mark II
F-16
Simulation
MS-DOS
Version
1.0
© 1992
Spektrum
Holobyte



▲ Instrumentenlesen leicht gemacht per HUD-Display (MS-DOS/VGA)

◀ Falcon-Power in 3D: Komplett überarbeitet fliegt der digitale Kampffjet F-16 wieder (MS-DOS/VGA)



Welche Einheit soll's denn sein? (MS-DOS/VGA)



Kenne deinen Gegner: Die MIG 25 (MS-DOS/VGA)

schine heimisch fühlen, aber am ganzen Drumherum wurde ordentlich gefeilt. Das fängt schon bei der Grafik an. Endlich wird auch hier die VGA-Grafikkarte und deren Farbenpracht unterstützt, außerdem werden viel mehr Details am 3D-Himmel und am Boden eingebaut als beim ersten Teil. So richtig flott wird diese 3D-Pracht aber erst mit einem fixen AT, normale XTs machen bei der geplanten Datenfülle ganz schön schlapp.

Die beiden entscheidendsten Neuheiten bei "Falcon Mark II"

ist der Missions-Baukasten und das sog. "Electronic Battlefield System". Mit dem Auftragseditor dürft Ihr Euch in dem zur Verfügung stehenden Kampfgebiet (das übrigens um einiges größer ist, als beim alten Falcon) beliebig viele eigene Missionen erstellen. Hier darf von der Anzahl der eigenen und feindlichen Maschinen, über die verschiedenen Ziele bis zur aktuellen Uhrzeit des Einsatzes, alles geändert werden.

Das Revolutionärste ist aber das elektronische Schlachtfeldsystem. Alle neuen Simulationen von Spektrum Holobyte werden dieses System unterstützen, aber was bewirkt die-

ses komische System eigentlich? Ganz einfach — wer genügend Kumpels zusammenrommelt, die ebenfalls einen PC und die entsprechenden Programme haben, kann entweder direkt per Kabel oder via Modem ein regelrechtes Netzwerk erstellen. So können sich z.B. vier oder fünf Freunde gleichzeitig auf demselben Schlachtfeld tummeln. Das Interessante dabei ist die Tatsache, daß nicht jeder mit der F-16 durch die Luft fliegen muß. So steht bei Spektrum Holobyte ein A-10 Panzerknackerprogramm kurz vor der Fertigstellung; eine neue Panzer-, eine AH-64 Apache- und eine Infanteriesimulation ist ebenfalls gerade in Arbeit. Mit dem neuen System können alle unterschiedlichen Simulationen miteinander verknüpft werden. So kann einer der Spieler z.B. mit der F-16 als Aufklärer fungieren, während ein Kumpel mit seinem A-10-Flugzeug und ein anderer mit dem Apache-

Hubschrauber, M1-A1-Panzern Deckung gibt, die wiederum von einem weiteren Mitspieler gesteuert werden. Und das alles, während der fünfte Spieler seine Infanteristen im Schutz der Panzer ins Kampfgebiet führt. Da alle gleichzeitig agieren können, sind so strategische und taktische Entscheidungen möglich, die man bei "einfachen" Solo-Simulationen vergeblich sucht. Allerdings sei ein riesiger Nachteil dieser Spieloption nicht verschwiegen — wer einen solchen digitalen Krieg per Telefonleitung absolviert (vorausgesetzt, Ihr bekommt so viele Spieler zusammen), sollte schon mal anfangen zu sparen, denn schon bei kleinen Entfernungen zwischen den Mitspielern reibt sich die deutsche Bundespost die goldenen Gebührenhändchen.

Erscheinen wird "Falcon Mark II" voraussichtlich Ende Februar 1991 und wohl nur für MS-DOS-ATs. mh

Bis vor kurzem gehörte die MIG 29 zu den bestgeheuteten Geheimnissen der Roten Armee: Westliche Militärexperten konnten über Leistungsfähigkeit und Feuerkraft des sowjetischen Superbombers nur spekulieren. Die Informationen waren spärlich und stützten sich zumeist auf die Aussagen von übergelaufenen Piloten der russischen Luftwaffe. Im Zuge der allgemeinen Entspannung und Annäherung von Nato und Warschauer Pakt ist es jetzt auch westlichen Testpiloten möglich, die MIG 29 zu fliegen. Wie nicht anders zu erwarten war, kochen auch die Russen nur mit Wasser. Die MIG 29, Schrecken aller Militärstrategen, entpuppte sich zwar als leistungsfähiges, aber keineswegs unfehlbares Flugzeug. Mit Domarks Simulation "MIG 29 Fulcrum" könnt Ihr jetzt selber hautnah die Vorzüge und Nachteile des Bombers erleben. Bevor Ihr Euch aber in heiße Gefechte stürzt, solltet Ihr in einer Trainingsmission Eure navigatorischen und kämpferischen Fähigkeiten schulen. Nach der ersten Beförderung wird die Sache ernst: In mehreren "Support"-Missions müßt Ihr den Genossen von den Land- und Seestreitkräften unter die Arme greifen. Habt Ihr Euch genügend bewährt, dann könnt Ihr gegen einen fiktiven asiatischen Staat, der fatale Ähnlichkeiten mit Rot-China aufweist, in den Krieg ziehen.

Obwohl die Cockpitausstattung etwas spärlich ausgefallen ist, haben sich die Programmierer Mühe gegeben, auch hier möglichst authentisch zu bleiben: So müssen sich die sowjetischen Piloten mit einem etwas eigentümlichen künstlichen Horizont begnügen, und auch das kleine Head-Up-Display entspricht nicht mehr dem heutigen westlichen Standard. F-16-Falcon-Veteranen werden das Flugverhalten des sowjetischen Vogels mit Interesse verfolgen: Schon kleinste Fehler in der Steuerung werden von der MIG gnadenlos mit einem "Stall" bestraft. Ein wesentlicher Vorteil im Gegensatz zur F-16 liegt in den besseren Steigfähigkeiten der MIG. Außerdem ist sie in der Lage, auch auf kürzeren und unbefestigten Landebahnen sicher zum Halt zu kommen. Ein besonderer Leckerbissen für alle Simulationsfans: Wird bei gewagten Flugmanövern der An-

druck zu stark, dann droht Euch ein "Black-Out". Anstatt des feindlichen Fliegers seht Ihr dann nur noch "schwarz". Erst wenn Ihr zur normalen Fluglage zurückkehrt, klärt sich Euer Blick. Zur besseren Verdeutlichung der fliegerischen Fähigkeiten der MIG liegt jedem Programm neben der Anleitung ein durchgehend bebildertes Handbuch bei. MS-DOS-Piloten können Mitte Januar zu ersten Erkundungsflügen über die russische Taiga starten, Amiga- und Atari-ST-Besitzer müssen noch etwas länger warten. vw



Warten auf die Freigabe vom Tower: die MIG vor dem Start in ihr Einsatzgebiet (MS-DOS/VGA)

WODKA BORSCHTSCH & AFTERBURNER





Immer schön dranbleiben: der Schwadronführer im Head-Up-Display Eures Donnervogels (MS-DOS/VGA)



Brücken waren schon immer beliebte Angriffsziele (MS-DOS/VGA)



Eine der Außenansichten Eures russischen Vogels (MS-DOS/VGA)

Das englische Software-Haus Domark schickt das Arbeitspferd der russischen Luftwaffe in den Kampf: Mit der Simulation "MIG 29" steht einer Karriere als Held der Sowjetunion nichts mehr im Weg.



Spieldesigner und Programmierer Karsten Körper von Thalio ist seit zehn Jahren Rollenspielen in allen Formen und Varianten verfallen. Zu seinen Lieblingsprogrammen zählen die jüngsten Teile der "Ultima"-Reihe ("Bombastisch! Es gibt nichts Besseres!") und "Dungeon Master". Ganz oben auf seiner Negativliste findet sich das berühmte "Galdregon's Domain" ("Sah aus wie ein Rollenspiel, war aber keins. Ein Mega-Uchl!"). Karstens neuer Titel "Amberstar" weist einige imposante technische Daten auf. Die Landkarte, auf der man größere Entfernungen zurücklegt, wird einen Umfang von 400 x

400 Spielfeldern haben. Die Dungeon-Levels, deren genaue Anzahl noch nicht fest steht, können zwischen 11 x 11 und 100 x 100 Felder groß sein. Ob Karsten wirklich einen Riesendungeonlevel bauen wird, ist noch offen: "Mal sehen, vielleicht stößt man im Schloß des Oberbösewichts auf ein solches Mammutspielfeld". Besonders beeindruckend verspricht die 3D-Grafik zu werden, die neben reichlich Animation auch mit geschickten Schatteneffekten aufwartet, um einen möglichst guten perspektivischen Effekt zu erzielen.

Eure Party wird aus sechs Charakteren bestehen. Einen



Karsten Körper hat noch viel zu tun: Ende des Jahres soll sein neues Fantasy-Rollenspiel erscheinen

Im Herbst '91 soll Thalions neues Fantasy-Rollenspiel erscheinen. Wir durften Programmierer Karsten Körper bei der Arbeit an "Amberstar" über die Schulter gucken.



Man geht recht gerne in die Taverne (ST)

BERNSTEIN Balladen



Rattenplage im Untergrund (ST)

Charakter bastelt Ihr Euch am Anfang zusammen, die fünf freien Plätze füllt man durch das Anheuern von anderen Spielfiguren auf. Neben Menschen können auch bestimmte Monster und Tiere in die Party aufgenommen werden. Einige der zur Auswahl stehenden Charaktere haben bereits Berufe, andere sind noch flexibel. Wenn Ihr eine noch nicht ausgebildete Spielfigur aufnehmt, könnt Ihr durch den Beitritt in eine bestimmte Gilde ihren Beruf bestimmen. Den Zauberern werden etwa 90 Sprüche zur Verfügung stehen, dazu kommen 30 monstertypische Spezial-Magietricks. Zirka 250 ver-

schiedene Gegenstände kommen in Amberstar vor, mit denen man viel experimentieren kann. Karsten meint: "Es wird z.B. möglich sein, mit einem Schwert zu einem bestimmten Magier zu gehen und sich gegen Bezahlung einen Bonuszauberspruch in das Schwert einbauen zu lassen". Die Texte auf dem Bildschirm werden bei Amberstar wahlweise in Deutsch, Englisch oder Französisch sein.

"Dragonflight"-Schöpfer Erik Simon hat übrigens gerade die Arbeit an seinem neuen Rollenspiel angefangen. "Es wird kein Dragonflight II sein, sondern etwas völlig Neues" verrät Erik — weitere Details ließ er sich nicht entlocken. Das Programm wird ohnehin noch lange auf sich warten lassen: Vor Anfang 1992 wird das Spiel wohl kaum das Licht der Welt erblicken. Da ist uns Amberstar mit seinem für Oktober '91 geplanten Erscheinen (alle Terminangaben wie immer ohne Gewähr) schon ein ganzes Stück näher. Amiga-, Atari ST- und MS-DOS-Versionen sind vorgesehen. **hl**

MIG-29

TM

F U L C R U M



DAS LETZTE WORT IN
SACHEN FLUGSIMULATION
ERHÄLTICH IM JANUAR 1991



Vertrieb: **BONICO**
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Tel. 06107/76060

BONICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico-
Spielen? Möchten Sie Tips zum
Spielablauf? Unsere Spiel-
Experten helfen weiter!
Mo. - Fr. von 15.00 bis 18.00
Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel. 06107/62067
Schriftliche Anfragen nur
gegen Rückporto.

Der Software-Gigant Ocean scheint in den englischen Verkaufshitparaden ein Abonnement auf den ersten Platz zu haben. Viele der namhaften Spielautomatenumsetzungen und Filmadaptionen landen in den Gallup-Charts (das englische Gegenstück zu Media Control) auf der Pole Position. Beinahe alle Titel schaffen den Sprung in die Top Ten. Warum dies so ist? Nun, dafür gibt es drei mögliche Gründe: Entweder verfügt Ocean über ein exzellentes Marketing, die Spiele sind wirklich so gut oder es liegt daran, daß Ocean in den Gemäuern einer Kirche residiert und so auf Gottes räumliche Nähe zurückgreifen kann. Ob den ansässigen Pfarrern allerdings bekannt ist, daß die meisten bisherigen Ocean-Titel eine Spur aus Blut und Gewalt hinterlassen (man denke an "Narc", "Cabal" oder "Operation sowieso"), bleibt fraglich. Wenn man sich den weisen Spruch vor den Toren der hauseigenen Kirche betrachtet ("Nothing enduring can be built upon violence." Auf Deutsch: "Nichts Dauerhaftes kann auf Gewalt gründen."), dann sollte die Führungsriege von Ocean allerdings ins Grübeln kommen...

Den ersten Schritt in die richtige Richtung hat Ocean bereits geplant. In Zukunft will man sich neben den lukrativen Lizenztiteln mit innovativen Spielen ein zweites Standbein basteln. Den Anfang macht das Strategieepos "Sim Earth" von Maxis, das Ocean exklusiv in Europa vertreibt. Die Simulation "Battle Command", die von Realtime Software programmiert wird, zählt ebenfalls zur neuen Produktlinie. Die zweite Konzeptänderung bei Ocean betrifft das Medium, auf dem die Spiele in Zukunft veröffentlicht werden. Wenn es nach dem Software-Giganten geht, dann würden ab sofort alle Programme nur noch in Modulform auf den Markt kommen. Das endlose Raubkopierproblem und die vielen Reklamationen wegen defekter Kassetten und Disketten haben zu dem Entschluß wesentlich beigetragen. Aus diesem Grund erscheinen fast alle C 64-Neuheiten nur noch auf Modul, die dann sowohl in die normalen C 64-Computer als auch in die neue C 64-kompatible Konsole von Commodore passen. Dieses Videospiel wird vorläufig nicht in bei uns auf den Markt kommen.



AUGE
UM
AUGE

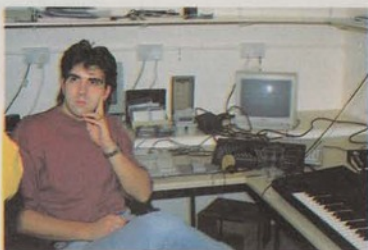
ZAHN
UM
ZAHN

Als nächstes plant Ocean eine Amiga-Cartridge. Wenn alles glatt geht, dann wird im Frühjahr als erstes Spiel "Epic" ausschließlich auf Modul für den Amiga erscheinen. Bei der rigorosen Modulpolitik liegt der Verdacht nahe, daß sich Ocean mehr und mehr auf den Videospiegelmarkt verlagert. So entwickelt man seit kurzem Programme für das Nintendo Entertainment System und den Game Boy. Schon in Kürze soll "Mr. Do" und "Robocop" für

Nintendos Taschenspieler auf den Markt kommen. Das Engagement für die Nintendo-Systeme ist gleichbedeutend damit, daß vorerst kein Ocean-Titel für eine Sega-Konsole erscheint. VCS-2600-Besitzer dürfen dagegen hoffen. Man überlegt gerade, ob nicht ein oder zwei Computerhits für den Atari-Oldie umgesetzt werden sollen.

Damit Ocean bei den vielfältigen Aktivitäten die Programmierer nicht ausgehen, wer-

den ab Mitte nächsten Jahres keine Spectrum-Umsetzungen mehr entwickelt. Das Ende der Sinclair-Ara scheint nun auch in England eingeläutet. Freuen dürfen sich dagegen die Besitzer von Amiga, ST und MS-DOS-Computern. Das hauseigene Budget-Label Hit Squad wird demnächst auch preiswerte Spiele für die 16-Biter veröffentlichen. Den Anfang macht "Batman" zum Preis von ca. acht Pfund (entspricht etwa 25 Mark).
mg



Programmierer am Werk: Links wird gerade ein Spiel für die Amstrad-Konsole GX 4000 entwickelt, der rechte Herr ist für den guten Ton zuständig

Er bringt die Ocean-Titel erfolgreich unter die Leute:
International Sales-Manager Tony Emmett



Dieser Spruch sollte einigen Ocean-Entwicklern zu denken geben. Auf Deutsch übersetzt bedeutet er: "Nichts Dauerhaftes kann auf Gewalt gründen."

TRANS WORLD

... Das Ziel erreichen ...

TRANS WORLD – ein gut durchdachtes Konzept zu einem hervorragenden Spiel ausgearbeitet. In auffälligen Design und exzellenter Spielbarkeit präsentiert sich eine Wirtschaftssimulation der gehobenen Klasse.



Screenshots: Amiga

AMIGA

ATARI ST

BOMICO
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Tel.: 06107/76060
Schriftliche Anfragen nur
gegen Rückporto.



BOMICO ServiceLine
Haben Sie Fragen zu Bomico-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spiel-Experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00
Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel. 06107/62067

C 64 DISK

PC 3 1/2 5 1/4

Ein kleiner französischer Software-Hersteller unterläuft das amerikanische Monopol auf aufwendige Grafik-Adventures. Wir besuchten die Macher von "Future Wars" und "Operation Stealth" in Paris.



Weihnachtsgeschenk:
Operation Stealth
mit Audio-CD

DELPHIN IM KARPFFENTEICH



▲ Delphins Entwicklungs-
team:
Cinematique-
Erfinder Paul
Cuisset blickt
grimmig in die
Zukunft

Umschwärmt:
Michael Sportouch
mit U.S. Gold's
Alexa Czechowski
und Anne
Joassin ►



Die eigene Vergangenheit lässt sich im Delphin Hauptquartier in der Rue Haussmann kaum leugnen: Auch in den 90er Jahren erhält das fünf Mann starke Team um den Delphin-Mitbegründer und ehemaligen ST-Programmierer Michael Sportouch organisatorische und finanzielle Unterstützung vom gleichnamigen Plattenriesen. Delphins Vize-Präsidentin Anne Joassin betraut sowohl internationale Schlagerstars wie Richard Clayderman und James Last als auch alle Übersee-Geschäfte der Software-Truppe. Ihr ist auch der erfolgreiche Deal mit den "Bard's Tale"-Machern Interplay zu verdanken, die seit dem letzten Sommer die Cinematique-Abenteuer der Franzosen in den Staaten vertreiben. Die Amerikaner besitzen darüber hinaus einige interessante Exklusivrechte (z.B. weltweit für "Lord of the Rings"), an denen sich auch die Delphin-Truppe versuchen wird.

Während die Programmierer Paul Cuisset und Philippe Chastel noch am aktuellen "Cruise for a Corpse" tüfteln und speziell dafür das bewährte Cinematique-System überarbeiten, wird in Japan "Future Wars/Operation Stealth" als Doppelpack für die PC-Engine auf CD-ROM gebannt. Delphine selbst hält sich bisher aus dem lukrativen Konsolen-Geschäft heraus. Das wird sich ändern: Voraussichtlich ab Frühjahr 1991 steht den Franzosen neben dem MS-DOS-PC, dem Amiga und dem ST auch ein Entwicklungssystem für Nintendo's Super Famicom zur Verfügung. An den, auch in Frankreich erfolgreichen, 8-Bit-Konsolen und dem Sega Mega Drive ist Delphin nicht interessiert. Michael Sportouch meint: "Nintendo's Super Famicom wird das Rennen machen." Bis dahin setzt man jedoch noch auf

den Computer: Für Operation Stealth wurde speziell für den amerikanischen Markt eine James-Bond-Lizenz eingekauft und das Spiel in "James Bond: Stealth Affair" umbenannt, in Frankreich kam der Renner (bisher 50.000 verkaufte Exemplare) rechtzeitig zu Weihnachten in einer zweiten Auflage mit Audio-CD nochmals in die Läden. Auch die lang erwartete VGA-Version der Agentenmär dürfte in diesen Tagen schon zu haben sein. Mit 256 Farben und Roland-Sound schlägt es grafisch und akustisch alle anderen Versionen um Längen. Ab "Cruise for a Corpse" werden zudem alle VGA-Grafiken direkt auf dem PC erstellt und nicht, wie bisher, einfach vom Amiga "übergezogen".

Der Begriff "Cinematique" soll in naher Zukunft als Name



Voraussichtlich ab März könnt Ihr mit "Cruise for a Corpse" Muskeln und Grips spielen lassen

für Delphins Adventure-Label reserviert werden. Man darf also auf einige fetzige Action-Titel aus Frankreich hoffen. Ebenfalls hoffen dürfen die Freunde des Abenteuer-Erstlings "Future Wars": Für das bisher erfolgreichste Delphinprodukt wird es definitiv eine Fortsetzung geben. Das Produkt wird seinem Namen jedoch gerecht: Bisher existiert nur der grobe Handlungsrahmen.

TRAUMSCHIFF, LEICHT GEBRAUCHT ZU VERKAUFEN



Drei Prüfungen haben Sie hinter sich. Jetzt dürfen Sie sich eigentlich Diplom-Pirat nennen. Doch der schwierigste Test kommt erst noch. Treffen Sie sich mit Stan, dem geschwätzigsten Gebraucht-Schiff-Händler aller sieben Weltmeere, und lutschen Sie ihm ein billiges Schiff ab. Aber passen Sie auf, daß das Verkaufsgenie Ihnen keine morschen Planken andreht - denn es geht um weit mehr als fröhliches Plündern in tropischen Gewässern.

Lucasfilm Games lädt Sie ein zu einer Reise in die Karibik des 17. Jahrhunderts, um an einem spannenden, gruseligen und komischen Abenteuer teilzunehmen.

"The Secret of Monkey Island" ist eine Geschichte um Piraten, Schätze und klirrende Schwerter. Als Zugaben gibt es schöne Frauen, Kannibalen, Geister, eine 300 Pfund schwere Voodoo-Priesterin, Schiffbrüchige, Leichen, Monster, Zirkus-Artisten und jede Menge Affen.

Pleite, ratlos und ohne Freunde

So kommen Sie auf Melee Island an, dem gefürchteten Hauptquartier aller Freibeuter der Karibik. Ihr Berufswunsch: Piraten-Kapitän. Dummerweise haben die anderen Seeräuber so ihre Zweifel, ob Sie aus dem richtigen Holz

geschnitzt sind. Also bittet man Sie, drei kleine Prüfungen hinter sich zu bringen.

Dabei brechen Sie in das Landhaus des Gouverneurs ein, lernen Fechten (und dabei jede Menge Beleidigungen), buddeln einen Schatz aus und erfahren, was diese Piraten alles in ihren Grog tun.

Und wenn Sie die drei Prüfungen hinter sich haben, geht das Abenteuer erst richtig los...

Läßt Sie die Handlung kalt, macht Sie die Grafik heiß



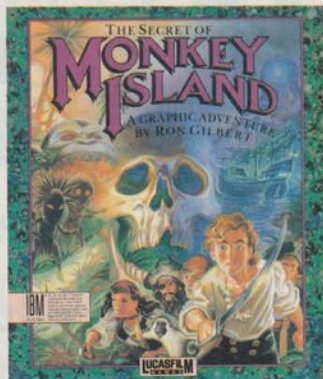
Lucasfilm Games ist bekannt für die tolle Grafik und Animation, die in Spielen wie "Indiana Jones und der letzte Kreuzzug" oder "Loom" für viele Ahs und Ohhs gesorgt hat. Für "The Secret of Monkey Island" haben wir nochmal dazu gelegt. So hat die Grafik jetzt bis zu 256 Farben (abhängig vom Computer-Typ). Außerdem ist es das erste Adventure mit 3D-Perspektive, in der Figuren nach "vorne" und "hinten" gehen können und dabei größer und kleiner werden. Dazu kommen neue Kamera-Winkel, die Sie bisher in keinem anderen Adventure gesehen haben. So kommt echtes Kino-Feeling auf. Daß Sie ohne lästige Eintipperei auskommen, und stattdessen bequem Dinge

am Bildschirm mit der Maus anklicken, ist für uns selbstverständlich.

Worauf warten Sie noch? Die Karibik ruft!

Zwei Dinge sollten wir noch erwähnen: Zum einen haben bisher alle unsere Adventures bei Testberichten abgeräumt und Preise wie "Bestes Adventure des Jahres" gewonnen - und "The Secret of Monkey Island" wird da sicher keine Ausnahme machen. Zum anderen spinnen wir auch diesmal unser Seemannsgarn komplett in Deutsch: Nicht nur in der Anleitung, sondern auch auf dem Bildschirm.

LUCASFILMTM GAMES



Also entern Sie den nächsten Software-Händler und verlangen Sie "The Secret of Monkey Island". Erhältlich in Kürze für MS-DOS-PCs (EGA / 16 Farben), MS-DOS-ATs (VGA / 256 Farben), den Commodore Amiga und Atari ST.

CDs mit Soundtracks zu Spielen sind nichts gänzlich Neues. In Japan gibt es Platten zu Spielautomaten, in Frankreich veröffentlichte Delphine Software eine Promo-Platte, basierend auf "Future Wars", und selbst zu FTLs Rollenspiel "Dungeon Master" gibt es eine musikalische Umsetzung. Die CD von Thalion's

Computerspiel-Soundtrack-Schöpfer Jochen Hippels hat diesen Produktionen eines voraus: Sie klingt nicht steril nach purem Keyboard-Muff, sondern wurde professionell mit "richtigen" Instrumenten eingespielt. Neben vielen Synthesizertricks bekommt man auch kernige Gitarren, ein echtes Schlagzeug und bei einem Track sogar einen leibhaftigen Rapper zu hören.

Als Grundlage dienten bei den meisten Kompositionen Musikstücke von Thalion-Computerspielen, die Jochen Hippel für Amiga und ST komponierte. Im Studio wurden die Titel mit 24 Spuren kräftig gemixt und klingen jetzt um eini-

ges satter. Zwei Tracks waren bislang noch nicht veröffentlicht, werden aber bei künftigen Thalion-Spielen zu hören sein. Ein Kapitel für sich ist der "Bittner-Rap". Diese weitere Neukomposition bringt nicht nur jedes Tanzbein zum Beben, sondern bietet auch ungeahnten textlichen Tiefgang. Der Gast-Rapper Stewart Taylor gibt hier Auskunft über das Schaffensdasein von Thalion-Programmierer Michael Bittner (Textauszug: "Vectorgraphics all day long...").

Thalion's Marketingchef Willi Carmincke sieht in diesem CD-Debüt mehr als nur ein einmaliges Experiment. Das Konzept von Soundtracks zu Computerspielen, die mit viel Aufwand und professionellem Studio-Equipment neu aufgenommen werden, sieht er als ideale Verschmelzung der Medien Tonträger und Software. Den Praxistest auf unserem redaktionseigenen Stereoblaster hat "Give it a Try" jedenfalls mit Bravour bestanden – die Diskettenboxen vibrieren. *hl*



Zwei Stücke zu Wings of Death befinden sich auf der CD

Das ist drauf...

Wings of Death I

Der Remix des Titelsstücks vom gleichnamigen Actionspiel.

Bittner-Rap

Einziges Stück mit Gesang – der Track hält, was der Titel verspricht. Der längst überfällige Dancefloor-Beitrag der Software-Industrie.

Glory (No second Prize)

Ein Vorgriff auf die demnächst erscheinende Motorsimulation "No second Prize". Das Titelstück im Studiomix mit viel herzhafte Gitarrenbeigabe.

Wings of Death II

Als seinerzeit das Actionspiel "Wings of Death" fertiggestellt wurde, standen zwei Musikstücke als Hauptthema zur Wahl. Hier könnt Ihr Euch vom Alternativ-Track ein akustisches Bild machen.

The Tower

Das baßlastige Titelstück der Fluglotsensimulation "Tower FRA" (liebevoller Untertitel: "Wo zum Teufel liegt jetzt Frankfurt?").

The Wizard

Ein weiteres neues Lied, das bislang noch keine Verwendung bei einem Computerspiel fand (aber im Lauf des Jahres bei einem brandneuen Programm dabei sein wird).

Excerpts from Dragonflight

Unkonventionelle Soundtrilogie, basierend auf Motiven des Rollenspiels "Dragonflight".



Jochen bastelte über einen Monat lang im Studio an seiner CD

...und so kommt man ran:

Die Jochen-Hippel-CD "Give it a try" kostet 19,90 Mark (zuzüglich 3 Mark Versandkosten). Ihr könnt Sie direkt bei Thalion bestellen, indem Ihr einen Verrechnungsscheck oder eine Postanweisung über den Gesamtbetrag von 22,90 Mark an

Thalion Software GmbH
Kennwort: Hippels Hits
Königstr. 4/Fuhrmanns-
gasse
4830 Gütersloh 1

schickt. Gebt bei der Postanweisung als Verwendungszweck bitte "Hippels Hits" an.

Ihr könnt die CD auch per Nachnahme bestellen. In diesem Fall genügt es, eine Postkarte, auf der "Ich will die Hippel-CD per Nachnahme" steht, an die obige Adresse zu schicken, (Absender nicht vergessen!). Wegen der zusätzlichen Nachnahmegebühren kostet der Spaß dann 24,90 Mark



POWER PLAY freut sich, die erste CD eines deutschen Computerspielmusikers präsentieren zu dürfen. Jochen Hippel peppte in einem Profistudio seine erfolgreichsten Songs auf.

THE RETURN OF MEDUSA

Eine dunkle Macht beherrscht die Welt. Es gibt kaum Hoffnung. Gewalt, Drogen und Verbrechen sind allgegenwärtig. Diese Welt ist ein Chaos. 300 Jahre nach dem Sieg über Medusa kehrt sie zurück, noch mächtiger und noch stärker. Erleben Sie die Fortsetzung des Klassikers aus dem Hause Starbyte. Noch ausgefeilter, noch umfassender, noch spannender als zuvor. Eine neue Zeit beginnt.

The Return of
Medusa . . .



... SIE KEHRT ZURÜCK ...

Vertrieb: **BONICO**
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach



BONICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico
Spielen? Möchten Sie Tips zum
Spielablauf? Unsere Spiel-
experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00
Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel. 061 07/7 60 67
Schriftliche Anfragen nur
gegen Rückporto.

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum I, Tel. 0234/680460, Fax 0234/680497

CHART

COMPUTER SPIELE

TITEL

HERSTELLER

1. Guardian Angel Code Masters
2. Run the Gauntlet Hit Squad
3. Soccer Double E + J Software
4. Quattro Combat Code Masters
5. Quattro Adventure Code Masters
6. Shadow Warriors Ocean
7. Pro Boxing Code Masters
8. Rastan Hit Squad
9. Quattro Super Hits Code Masters
10. Paperboy Encore

TITEL

HERSTELLER

1. Railroad Tycoon Microprose
2. The Secret of Monkey Island Lucasfilm Games
3. King's Quest V Sierra
4. Ultima VI Origin
5. Buck Rogers SSI
6. PGA Tor Golf Electronic Arts
7. Ishido Accolade
8. Links Access
9. Quest for Glory II Sierra
10. Flight of the Intruder Spectrum Holobyte

VIDEO SPIELE

TITEL

SYSTEM

HERSTELLER

1. Dr. Mario Nintendo Nintendo
2. Captain Tsubasa II Nintendo Tecmo
3. SD Gundam Nintendo Bandai
4. SD Hero Nintendo Bantlet
5. Tetris Game Boy Nintendo
6. Dr. Mario Land Game Boy Nintendo
7. Super Mario Land Game Boy Nintendo
8. Dragon Quest IV Nintendo Enix
9. Dodge Ball Nintendo Technos Japan
10. Double Dragon Game Boy Technos Japan

TITEL

SYSTEM

HERSTELLER

1. Super Mario Bros. III Nintendo Nintendo
2. Final Fantasy Nintendo Enix
3. Rescue Rangers Nintendo Dataeast
4. Super Mario Bros. II Nintendo Nintendo
5. Tetris Nintendo Nintendo
6. Spiderman Nintendo Lyn
7. Super Mario Land Game Boy Nintendo
8. Ninja Gaiden II Nintendo Tecmo
9. Nemesis Game Boy Konami
10. Bases Loaded Nintendo Jaleco

SPIELAUTOMATEN

(Japan)

TITEL

HERSTELLER

1. Super Monaco Grand Prix Sega
2. Beastbusters SNK
3. AV Mahjong V Nippon Butsan
4. Final Lap II Namco
5. AV Hanoageman Nippon Butsan

(USA)

TITEL

HERSTELLER

1. Teenage Mutant Ninja Turtles Konami
2. G-Loc Sega
3. Final Fight Capcom
4. Pit Fighter Atari Games
5. Smash TV Williams

(Deutschland)

TITEL

HERSTELLER

1. Hammerin' Harry Irem
2. G-Loc Sega
3. Raiden Tecmo
4. Pit Fighter Atari Games
5. Parodius Konami

LESER-HIT

TITEL

1. (1) Pirates
2. (2) Indiana Jones and the last Crusade
3. (4) Populous
4. (13) Dungeon Master
5. (6) Sim City
6. (8) Turrican
7. (5) Zak McKracken
8. (—) Kick Off II
9. (10) Maniac Mansion
10. (9) Rainbow Islands
11. (7) Their finest Hour
12. (—) F16-Falcon
13. (14) Klax
14. (18) Legend of Fairghail
15. (—) Wings
16. (12) Champions of Krynne
17. (—) Cadaver
18. (17) Xenon II
19. (16) Microprose Soccer
20. (—) Loom

ATTACK

Jeden Monat stimmen die **POWER-PLAY**-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, die alle Systeme berücksichtigt, ermitteln wir die individuellen Top 5 für einzelne Computer- und Videospielsysteme. Um bei den Leserhits mitzumachen, müßt Ihr uns die beigeheftete Mitmachkarte zurückschicken (Ihr findet sie nach Seite 58). Dort könnt Ihr Eure drei aktuellen Lieblingsspiele eintragen. Bitte vergeßt nicht, Euren Computertyp anzugeben. Unter allen Einsendern verlosen wir diesmal ein Sega Master System mit fünf Spielen, das uns freundlicherweise von Rushware in Kaarst zur Verfügung gestellt wurde. Außerdem gibt's jeden Monat etliche Computer- und Videospiele. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. *mg*



Der Hauptpreis:
ein Master System

Die Gewinner von Ausgabe 12

Den Game Boy mit zwei Spielen hat gewonnen: Rene Haas aus Annerod. Je ein Spiel geht an: Uwe Hönigschmied aus Sinnat-Moltgers, Manfred Paschke aus Offenbach, Sebastian Packow aus Barsbüttel und Sebastian Rüter aus Brandenburg.

PARADE

HERSTELLER

WIE LANGE DABEI

Microprose	38. Monat
Lucasfilm Games	14. Monat
Electronic Arts	19. Monat
FTL	27. Monat
Maxis	13. Monat
Rainbow Arts	5. Monat
Lucasfilm Games	27. Monat
Anco	4. Monat
Lucasfilm Games	34. Monat
Ocean	8. Monat
Lucasfilm Games	11. Monat
Spectrum Holobyte	19. Monat
Domark/Tengen	3. Monat
Reline	2. Monat
Cinemaware	1. Monat
SSI	5. Monat
Imageworks	1. Monat
Imageworks	14. Monat
Microprose	23. Monat
Lucasfilm Games	1. Monat

LESER HITS

Amiga

1. Pirates
2. Indiana Jones Adv.
3. Kick Off II
4. Populous
5. Sim City

Atari ST

1. Dungeon Master
2. Indiana Jones Adv.
3. Pirates
4. Populous
5. Sim City

C 64

1. Pirates
2. Zak McKracken
3. Turrican
4. Maniac Mansion
5. Rainbow Islands

MS-DOS

1. Indiana Jones Adv.
2. Pirates
3. Populous
4. Silent Service II
5. Ultima VI

PC-Engine

1. Aero Blasters
2. Devil Crush
3. Afterburner
4. Legendary Axe II
5. Super Star Soldier

Mega Drive

1. Super Shinobi
2. Thunder Force III
3. Ghouls'n'Ghosts
4. Golden Axe
5. Super Monaco GP

Sega Master

1. Wonderboy III
2. Phantasy Star
3. Golvellius
4. R-Type
5. Shinobi

Nintendo

1. Zelda II
2. Faxanadu
3. Super Mario II
4. Simon's Quest
5. Tetris

RUSHWARE

Bruchweg 128 - 132
4044 Kaarst 2
Tel. (021 01) 6070

VERKAUFS HITS

1. Powermonger
Electronic Arts
2. The Secret of Monkey Island
Lucasfilm Games
3. Indianapolis 500
Electronic Arts
4. Buck Rogers
SSI
5. Wing Commander
Origin
6. M.U.D.S.
Rainbow Arts
7. Ultima VI
Origin
8. Champions of Krynn
SSI
9. Captive
Mindscape
10. Wonderland
Virgin

Einsame INSEL

Dr. Mario
Command H.Q.
Simulcra
Nightshift
Sorcerers get all the girls



Boris Schneider ist Product-Manager Deutschland bei Lucasfilm Games und ist u. a. für die Eindeutschung der Spiele zuständig

EINER KAM DURCH

Lemmings

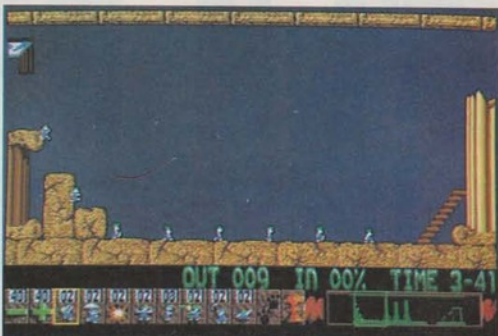


Spiele mit Eigendynamik sind die momentansten Schätzchen in der Software-Landschaft. Bei "Populous" und "Powermonger" wuseln nette kleine Männchen als Untertanen des Spielers über den Bildschirm; bei "Sim City" sorgt die simulierte Bevölkerung für Aufstieg und Niedergang einer Stadt. Der neueste, aberwitzigste und drolligste Sproß der Kettenreaktions-Tüftelspiele stammt aus Liverpool: Psygnosis veröffentlicht in diesen Tagen "Lemmings", das neue Programm von Dave Jones und seinem Team DMA-Design, das mit "Blood Money" bekannt wurde. Nach jenem harten Ballerspiel hat sich der gute Dave dem Denk- und Strategie-Genre zugewandt. Doch — dem Zeitdruck sei Dank — auch bei Lemmings geht es herzhafte hektisch zu.

Ihr übernehmt den Part eines Lemming-Hüters, der eine Horde dieser entzückenden Tierchen von Punkt A nach Punkt B führen soll. Erst wenn eine bestimmte Lemming-Anzahl heil das Zielort passiert, habt ihr einen Level gelöst und dürft Euch an den nächsten wagen. Die netten Kerlchen purzeln zu Beginn aus einem Behälter und marschieren dann stramm geradeaus — aber nicht zwangsläufig in Richtung Ziel. Denn leider sind Eure Schützlinge nicht gerade die schlauesten Kreaturen, die die Evolution hervorgebracht hat. Streng genommen sind es ausgesprochen dämliche Kerle, die schnurstracks in ihr Verderben tippeln. Treffen sie auf eine Blockade wie eine Wand, kehren sie einfach um. Aber es gibt genügend Dinge, die einen Lemming sofort dahinfliegen lassen: Er fällt ins Wasser, stürzt in einen Abgrund, wird von einem Gewicht geplättet, von einem Feuerchen geröstet, von einer Killerpflanze vernascht oder will einen zu großen Höhenunterschied mit einem beherzten

Sprung überwinden — Platsch: Der nächste, bitte.

Ohne Euch finden die Dummschergen nie ans Ziel. Durch das Anklicken von einzelnen Lemmings könnt ihr die sorglosen Läufer in Spezialisten verwandeln, die mit einer bestimmten Tätigkeit beginnen. So treten Kletterer, Fallschirmspringer, Stopper (sorgen dafür, daß Kollegen nicht in eine bestimmte Richtung gehen) und Buddler (gegraben wird wahlweise schräg nach unten, schnurstracks nach unten oder zur Seite) in Aktion. Manchmal läßt sich die Sprengung eines



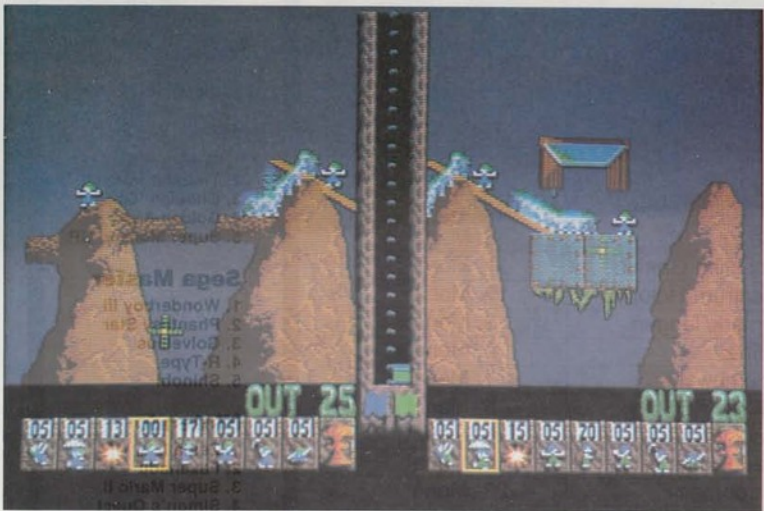
Solche friedlichen Augenblicke sind selten: Ohne unmittelbare Gefahr spazieren die Lemmings durch einen Level (Amiga)

Kaum zu glauben, was eine Hundertschaft Lemmings und eine Handvoll Befehls-Icons zur Folge haben. Dank des diabolisch-genialen Spielprinzips klebt man bis zum Morgen grauen begeistert an der Maus — Lemmings ist ein Prachstück. Von der originellen Spielidee bis zur witzigen Minigrafik jagt ein jauchzerwürdiger Software-Höhepunkt den anderen. Brilliant, welch abwechslungsreiche Levels Dave Jones ersonnen hat, um Euch zur Verzweiflung zu treiben. Wer glaubt, daß der Lemmings-Spaß nicht zu überbieten ist, sollte mal den Zwei-

Super!



Spieler-Modus ausprobieren. Er bietet nochmal eine erhebliche Steigerung des Vergnügens und gehört zum Besten, was es an Simultanprogrammen zur Zeit gibt. Lemmings kommt dem Idealbild eines Strategiespiels sehr nahe. Es ist leicht zu verstehen und zu bedienen, schwer zu meistern, unglaublich faszinierend und nebenbei auch noch wunderbar witzig. Die schlichte, aber pixelgenau animierte Grafik sowie die schräge Soundbegleitung passen wunderbar zur abgedrehten Spielidee. Dieses Programm gehört in jede Sammlung.



Im Zwei-Spieler-Modus jagt man sich gegenseitig die possierlichen Wuschelkerlchen ab (Amiga)



Kletter-Lemming: kraxelt so manche Steigung rauf



Fallschirm-Lemming: übersteht auch große Sprünge



Suizid-Lemming: hat seine Schuldigkeit getan



Stopper-Lemming: hält die Kollegen auf



Tunnel-Lemming: wühlt sich in der Horizontalen durch



Buddel-Lemming: gräbt sich schräg in den Boden



Untergrund-Lemming: zieht's senkrecht ins Erdreich hinein



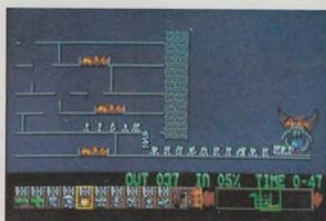
Brücken-Lemming: überwindet tödliche Abgründe



Das Problem: Wie bekomme ich meine Lemmings durch dieses Plattformlabyrinth?



Die Lösung: Durch aufopferungsvolle Sprengung einzelner Selbstmordkandidaten...



...reißt man Löcher in den Boden, durch die die nachfolgenden Lemmings fallen können.

herzigen Lemmings nicht vermeiden; meist müssen Stopper als Pixel-Märtyrer daran glauben, wenn ein Weg wieder freigegeben werden soll. Schwierig wird die Aufgabe dadurch, daß Ihr nur eine bestimmte Anzahl von Lemmings "umprogrammieren" könnt. In vielen Spielstufen sind einige Lemming-Tätigkeiten sogar gänzlich tabu. Die Bedienung ist einfach: Klickt zunächst am unteren Bildrand das Icon für die entsprechende Tätigkeit an und anschließend auf den Lemming, der mit diesem Kommando bedacht werden soll.

Sein volles List- und Tücke-Potential entfaltet das Programm erst im Zwei-Spieler-Modus. Zwei Lemming-Hüter klicken hier gleichzeitig um die Wette. Es gibt zwei Lemming-Familien und jeder Spieler kann nur diejenige Sippe mit Befehlen bedenken, die seine

Farbe hat. Außerdem gibt's zwei Zieltore. Der Spieler, der mehr Lemmings durch sein Tor schleust (egal, ob eigene oder Nachbar-Lemmings), gewinnt das Duell. Das bedeutet, daß man nicht nur konstruktive Maßnahmen ergreift, um die Mehrzahl der kleinen Kerlchen ins eigene Tor zu locken. Ist ein Lemming-Treck auf dem Weg zu des Gegners Lager, lohnt sich oft ein Sabotageversuch: Wenn fünf Zentimeter vor dem Ziel die Lemmings in den Untergrund purzeln, weil der böse Gegenspieler ein tödliches Loch buddeln ließ, dann schürt dies Stimmung und Motivation. Spitze oder schwere Gegenstände sollte man beim Zwei-Spieler-Modus jedenfalls nicht herumliegen lassen.

Nach jeder gelösten Aufgabe bekommt Ihr ein Paßwort verraten, um bei künftigen Spielen die zuletzt erreichte Stufe direkt anzuspriegen. *hl*

Von der Programmiertruppe DMA-Design hätte ich vieles erwartet, nur kein Spiel wie dieses. Begeisterten sie mit ihrem letzten Hit Blood Money ausschließlich die Baller-Freaks, wird sich Ihrem neuen Meisterwerk kein Computerspieler entziehen können. Selbst hartgesottene Action-Fans kommen am

Super!



Lemming-Zauber nicht vorbei. Das Spielprinzip ist grandios. Die Varianten, die einem die relativ wenigen Lemming-Anweisungen eröffnen, sind phänomenal. Auch wenn man sich nach einigen Stunden an der Grafik etwas sattgesehen hat, bleibt man hochmotiviert, bis der letzte Level gelöst ist.

STECKBRIEF

MS-DOS

In Vorbereitung

ATARI ST

In Vorbereitung

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Psygnosis, Zirkapreis: 80 Mark

AMIGA

Grafik: 73%

Schwierigkeit: mittel

C 64

nicht geplant

92%

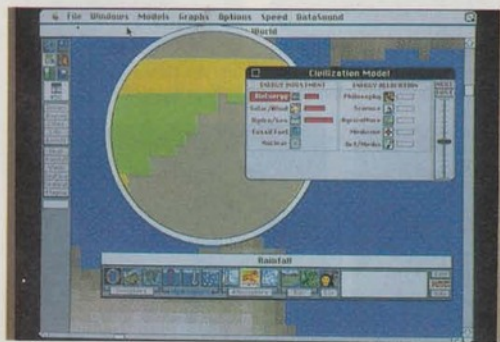
Sound: 72%

Sim Earth

Es ist zum Heulen: Auf meinem Planeten wütet die Pest! Ganze Landstriche werden entvölkert, Zivilisationen brechen zusammen und verwaiste Städte werden von der Natur zurückerobert. Wie konnte es nur dazu

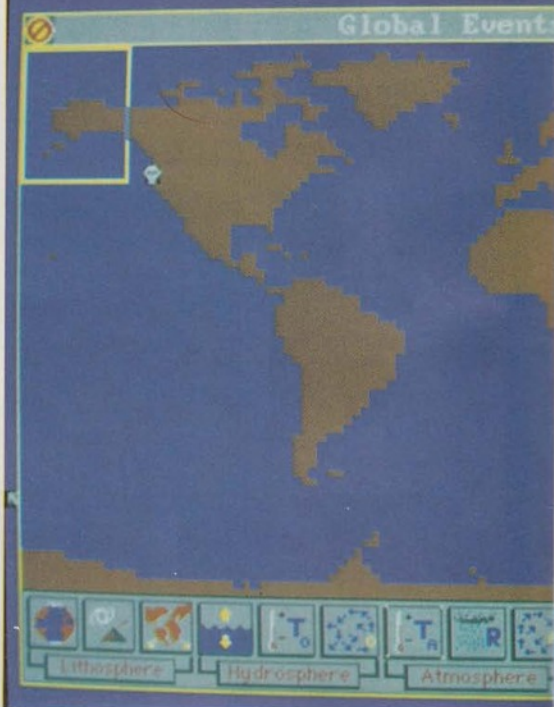
klumpen. Jetzt liegt es an Euch und Eurer Kreativität, ob der Planet prosperiert und sich weiterentwickelt oder als kalter, unfruchtbarer Schlackehaufen sein astronomisches Dasein fristen muß.

Als Quasigott steht es Euch frei, alle geologischen, atmosphärischen und biologischen Parameter ganz nach dem eigenen Belieben einzustellen und zu variieren. Zuerst wählt Ihr einen von sieben vorgege-

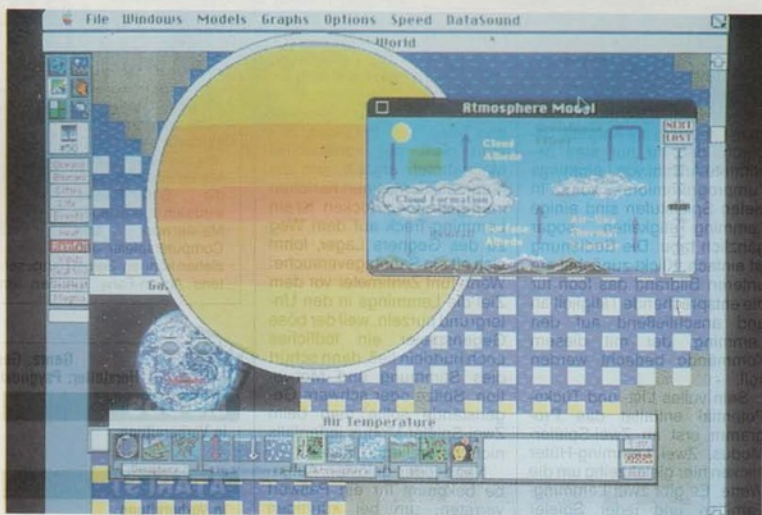


Laßt uns ein Volk von Philosophen sein (Macintosh)

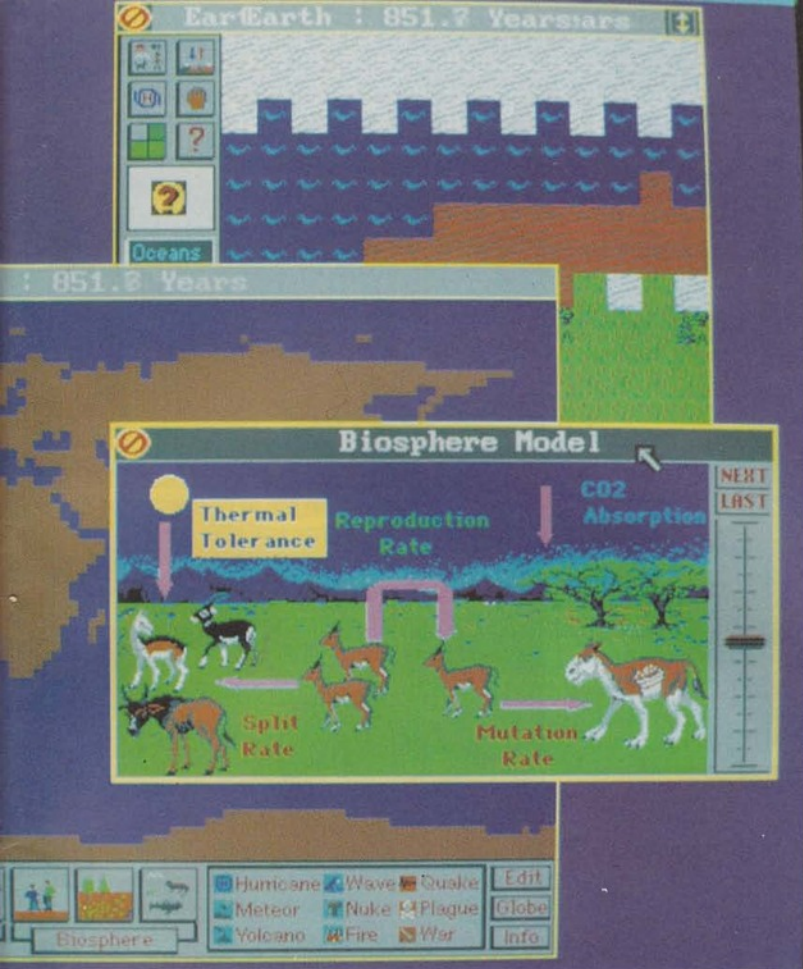
kommen? Mangelhafte Hygiene der Einwohner? Zu wenig medizinischer Fortschritt? Nein, die Pestilenz ist hausgemacht; ein falscher Mausekkl auf dem Katastrophenmenu und meine Leute winden sich in Agonie. Was wie ein Schreckensszenario aus den Forschungslabors der Biotechniker klingt, ist nur eine der unendlich vielen Möglichkeiten von "Sim Earth", der neuen Weltsimulation von Maxisoft. In "Sim City", dem beliebten Vorgänger, haben wir uns die Traumstadt der Zukunft zusammengebastelt, nun legen wir Hand an die Schöpfung selbst. Mit Sim Earth geht Ihr unter die Planeten-Baumeister. Das Programm versetzt Euch viereinhalb Milliarden Jahre in die Vergangenheit. Das Universum ist jung und unverbraucht; die ersten Sonnen und Planeten bilden sich und Ihr seid der hoffnungsvolle Ziehvater eines dieser Erd-



Die ganze Weltkarte auf einen Blick: Eine kleine Kontinentalverschiebung



Noch schläft Mutter Erde: Vielleicht sollten wir ihr ein wenig Luft verschaffen. (Macintosh)



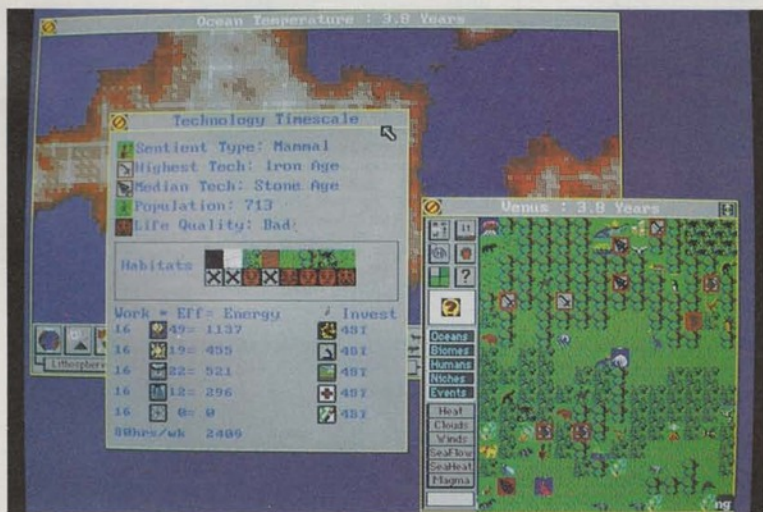
benen Planeten als "Baumaterial" oder laßt Euch vom Programm eine Zufallswelt erstellen. Ihr habt jetzt ca. vier Milliarden Jahre Zeit, den Planeten so optimal vorzubereiten, daß sich das erste Leben entwickeln kann.

Ihr legt die Höhenstufen der Welt fest, bastelt Ozeane und verteilt, dem Klima entsprechend, verschiedene Vegetationszonen auf dem Globus. Während dieser ganzen Schöpferphase steht das Programm im direkten Austausch mit Euch. Unzählige Diagramme informieren über die atmosphärische Zusammensetzung, die Drift der Kontinente und die Entwicklung der Biomasse. In einem großen Editierfenster könnt Ihr einzelne Teile des Planeten mit der Maus jederzeit verändern und so die unterschiedlichsten Entwicklungskonzepte ausprobieren.

Doch auch als Gott seid Ihr nicht ganz frei von Zwängen. Jeder Eingriff in die Natur verbraucht Energie, wovon Euch, je nach eingestelltem Schwierigkeitsgrad, nur eine begrenzte Menge zur Verfügung steht. Habt Ihr nach langem Probieren und vielen Fehlschlägen die optimalen Voraussetzungen geschaffen, entwickelt sich intelligentes Leben auf Eurem Planeten, das es zu hegen und zu pflegen gilt. Ihr allein entscheidet, ob sich die Einwohner mehr mit Philosophie und Kunst beschäftigen oder ihre Kraft in den technischen Fortschritt stecken. Mit dem eingangs erwähnten Katastrophenmenü könnt Ihr die Auswirkungen von Flutwellen, Meteoriteneinfällen, Kriegen und atomaren Unfällen an Eurer Planetenschöpfung ausprobieren.

Sim Earth ist kein Spiel im herkömmlichen Sinn, mit festen Regeln, einem vorgegebenem Ablauf und dem Ziel, unbedingt zu gewinnen. Es steht Euch frei, eigene Aufgaben zu setzen und diese im spielerischen Umgang mit den natürlichen Voraussetzungen zu entwickeln. So ist es in keinem Fall sicher, daß sich auf dem Planeten unbedingt intelligente Menschen entwickeln. Habt Ihr etwa den Vorfahren unserer Delfine einen optimalen Lebensraum gebastelt, kann es durchaus passieren, daß die Ozeane sich mit Unterwasserstädten füllen und philosophierende Fische im Meer schwimmen.

gefällig? Kein Problem für uns. (MS-DOS)



Grün ist die Heide: Für jedes Lebewesen das passende Biotop (MS-DOS)

Sim Earth einfach als Computerspiel zu bezeichnen, ist wohl die Untertreibung des Monats. Ein Öko-Simulation würde da viel eher zutreffen. Es ist fast unglaublich, wieviele Details Hersteller Maxis in dieses Programm eingebaut hat. Von der geologischen Struktur eines Planeten, über einstellbare Atmosphärenbedingungen bis zur Evolution ist alles drin und dran, was einen toten Steinbrocken zu einem blühenden Garten Eden machen könnte. Wer einmal damit angefangen hat, dem lieben Gott digital unter die Schöpferarme zu greifen, wird rettungslos vom Sim Earth-Suchtfaktor infiziert. Vorbildlich wird neben der expe-

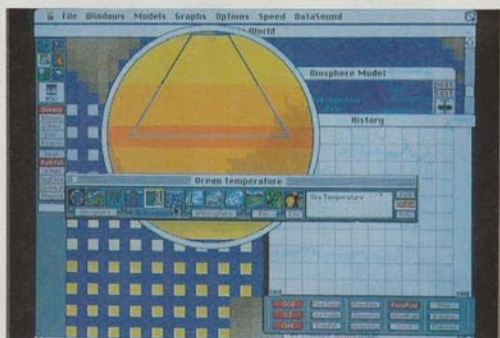
Super!



perimentellen Planeten-bastelwut das ökologische Bewußtsein geschärft. Wer sich schon immer mal anschauen wollte, was Ozonloch und Treibhauseffekt in den nächsten Jahrhunderten auf unserem Planeten anrichten, verändert einfach ein paar Parameter hier und klickt zweimal dort. Jetzt darf sich man sich artig zurücklehnen und kann zusehen wie sich Mutter Erde dem Stadium der "Ganzplanetenwüste" nähert. Dieses Programm sollte für den Schulericht (eignet sich geradezu hervorragend für Biologie und Erdkunde) zur Pflicht gemacht werden — unterstützende Literatur gibt's auch reichlich.



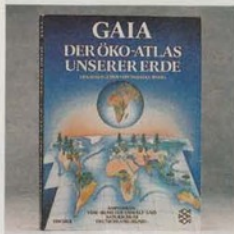
Atomschmelze und Weltkrieg: Das kann auf Dauer nicht gutgehen. (MS-DOS)



Die Geschichte muß noch geschrieben werden: Fangen wir mit den Ozeanen an. (Macintosh)

Seid Ihr in die Oberliga der Welt-Architekten aufgestiegen und habt schon die ersten Planeten erfolgreich auf die evolutionäre Bahn gebracht, könnt Ihr Euch an ganz harten Nüssen versuchen. So müßt Ihr z.B. dem Mars durch geschickten Einsatz fortschrittlicher Technologien eine Atmosphäre verpassen oder die Venus zur Besiedlung vorbereiten. Puristen unter Euch, die wissenschaftliche Theorien in der Praxis ausprobieren wollen, steht ein Experimental-Planet zur Verfügung: Auf der "Daisyworld" existieren nur sechs verschiedene Arten von Butterblümchen, die sich hervorragend für Mutations-Experimente eignen.

Die MS-DOS, VGA-Version sollte seit Anfang Januar im Handel sein. Amiga- und Atari ST-Besitzer müssen noch bis in den Frühling hinein die Daumen drehen. **vw**



Das Buch zum Spiel: Hintergrundwissen für den Ökologen

INFORMATION ZUM THEMA

Alle Elemente in Sim Earth sind eingebettet in die sog. Gaia-Theorie des NASA-Mitarbeiters und Naturwissenschaftlers James E. Lovelock. Er versteht die Erde als großen Organismus. Die Menschen stehen mit ihren Handlungen mitten in diesem "holistischen" Weltmodell. Alle Entscheidungen und umweltpolitischen Fehler haben direkten Einfluß auf den gesamten Mutter Erde-Komplex. Schaden wir der Umwelt, dann schaden wir uns gleichzeitig selbst. Wer durch Sim Earth auf den Geschmack gekommen ist und sich eingehender mit der Gaia-Theorie beschäftigen möchte, hat inzwischen eine reiche

Auswahl an weiterführender Literatur zur Verfügung. Hier seien nur die wichtigsten Publikationen vorgestellt: Reich bebildert und dazu leicht verständlich ist "Gaia, Der Öko-Atlas unserer Erde" aus dem Fischer Verlag. Jacques Cousteau gibt mit seinen "Umweltlesebüchern" eine umfassenden Einführung in die Thematik. Immer noch aktuell ist der Altvater unter den Zukunftsforschern, Alvin Toffler: "Der Zukunftsschok. Strategien für die Welt von Morgen". Von James Lovelock selber ist "Unsere Erde wird überleben. GAIA — Eine optimistische Ökologie" zu empfehlen. **vw**

Vergeßt den Erdkunde-Unterricht, schickt den Bio-Pauker in die Wüste — jetzt kommt Sim Earth. Selten gab es ein Programm, das so schön spielerische Eleganz mit kreativer Freiheit kombiniert. Komplexe naturwissenschaftliche Zusammenhänge verlieren ihre Schrecken und werden zum leicht beherrschbaren Spielmaterial. Wer sich eingehender mit dieser Simulation befaßt, versinkt förmlich in seinem Wunschplaneten. Ganz nebenbei schärft sich so unsere Neugier für umweltpolitische Themen.

Super!



Alle Auswirkungen von Überproduktion und Umweltverschmutzung lassen sich jetzt problemlos am Computer simulieren. Obwohl Sim Earth ein hochkomplexes Programm ist, hat man auf leichte Bedienbarkeit Wert gelegt. Ähnlich wie bei Sim City werden alle Befehle über Menüs und Anklickleisten mit der Maus eingegeben. Trotz immenser Detailfülle, verliert man so nie den Überblick. Dieses kleine Meisterwerk sollte in keiner ambitionierten Software-Sammlung fehlen.

Genre: Simulation
Hersteller: Maxis, Zirkapreis: 120 Mark

MAC

87%

AMIGA

Grafik: 64% Sound: 55%

In Vorbereitung

Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST

In Vorbereitung

MS-DOS

In Vorbereitung

ONLY GREMLIN CAN DO THIS



EIN GENEHMIGTES UND LIZENSIERTES PRODUKT VON GROUP LOTUS PLC

LOTUS ESPRIT



TURBO
CHALLENGE



"LOTUS ist ein technisch sehr ausgefeiltes und packendes Racing Game "ASM." HIT!" AMIGA JOKER

GEBILLIGT VON TOYOTA (GB) LTD.



"TOYOTA RALLY — gelungenes Rennspektakel für Realismuspuristen" AMIGA JOKER
"Nichts ist unmöglich" ASM.



"Die Faszination schlechthin"

GEBILLIGT VON SUZUKI GRAND PRIX TEAM.



Im Vertrieb von: *United Software*

Das relevante Programm

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LTD., CARVER HOUSE, 2-4 CARVER STREET, SHEFFIELD S1 4FS, GROBBRITANNIEN.

Vertrieben von United Software GMBH

SPIONE WIE WIR

Covert Action

Da der kalte Krieg nun endgültig vorbei ist, hat so manche amerikanische Software-Firma auge Not, glaubwürdige Fieslinge herbeizuzubern. Microprose sah sich um und entdeckte ein entzückendes Netz von Terroristen, Drogenkartellen, Radikalen und Splittergruppen, die der konservativen amerikanischen Volkseele schon immer ein Dorn im Auge waren. Der Böse ist gefunden, auf geht's:

An jedem Coup nehmen mehrere Bösewichte aus verschiedenen Organisationen teil. Nehmen wir an, ein Ex-Stasi-Offizier will an das Codebuch des amerikanischen Präsidenten. Er beauftragt einen radikalen Marxisten mit dem Diebstahl. Der wiederum holt sich einen irakischen Einbruchsexperten, einen Mafia-Geldwäscher und einen Planer der Roten-Armee-Fraktion. Max muß nicht nur herausfinden, wer wann zuschlägt, sondern auch, wer der Kopf der Bande ist. Meistens reicht es, einige Agenten zu verhaften, um den Plan zu vereiteln. Der Ehrgeiz jedes Remingtons sollte es allerdings sein, alle Mitglieder der Bande zu erwischen.

Neben der Denkarbeit darf der Spieler vier Actionsequenzen meistern. In der ersten wird aus einem Auto heraus beschattet, was in eine halbscherische Verfolgungsjagd ausarten kann. Beim Spielchen "Telefon anzapfen" tauscht der Agent mit geschultem Auge elektronische Bauteile aus, bis die Leitung steht: "Ozapft is'!" Ist das Auge weniger geschult, schrillt eine Alarmsirene — das war's dann wohl, Rückzug ist angesagt. Auch verschickt nicht jeder Organisator solche Botschaften an seine Chargin: "Lieber Heinz, kannst Du bitte morgen um 11:00 die Wells Fargo Bank für mich ausrauben? Dankeschön, Dein Boß Hugo. PS: Meine Telefonnummer ist immer noch 089/349326." Meistens sind die Nachrichten gut verschlüsselt, man muß sie Buchstaben für Buchstaben decodieren. Am häufigsten bricht man in Häuser ein. Man nimmt sich die passende Ausrüstung mit (Granaten, Minikamera, Wanzen, Gasmaske, Dietriche, Panzerweste, UZI, Bewegungsdetektor etc.). Dann bekommt man einen Grundriß des Hauses zu sehen

Beim ersten Einbruch zittert man: Macht die Wache die verdammte Türe jetzt auf oder nicht? Da pumpt das Adrenalin, Max drückt sich mit gezückter Knarre an die Wand, und der Spieler hat schweißnasse Hände. Das Agentenflair ist gut eingefangen; die ersten Sitzungen bringt Covert Action auch eine Menge

Gut!



Spaß. Man ist gut damit beschäftigt, Oberbösewichte, Organisatoren und Handlanger zu verhaften, was sich als nicht einfach herausstellt und einige Übung sowie Grips braucht. Auf Dauer wird das Spiel allerdings eintönig, da sich der Ablauf "Suchen-Einbrechen-Verhaften" doch sehr wiederholt.

James Bond zum Nachspielen mit einer leicht verdaulichen Mischung aus Actioneinlagen und Logeleien — das klingt doch nett. Aufmachung und Spielspaß wirken zunächst famos, aber im Vergleich zum Monsterhit "Railroad Tycoon" geht Sid Meiers neues Spiel auf halber Strecke etwas der Dampf

Geht so



aus. Die Spionagefälle sind alle recht ähnlich, und auf Dauer kommen keine neuen spielerischen Elemente dazu. Covert Action ist eines dieser Programme, die einen auf den ersten Anblick unheimlich ansprechen, aber langfristig nur Motivation knapp oberhalb der Mittelmaßgrenze bieten.

STECK BRIEF

Genre: Action/Denkspiel
Hersteller: Microprose, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS

64%

Grafik: 45%

Sound: 60%

Schwierigkeit: einstellbar

AMIGA

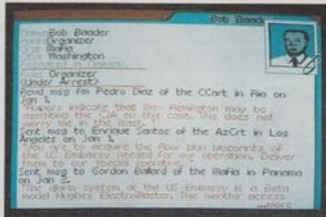
nicht geplant

ATARI ST

nicht geplant

C 64

nicht geplant



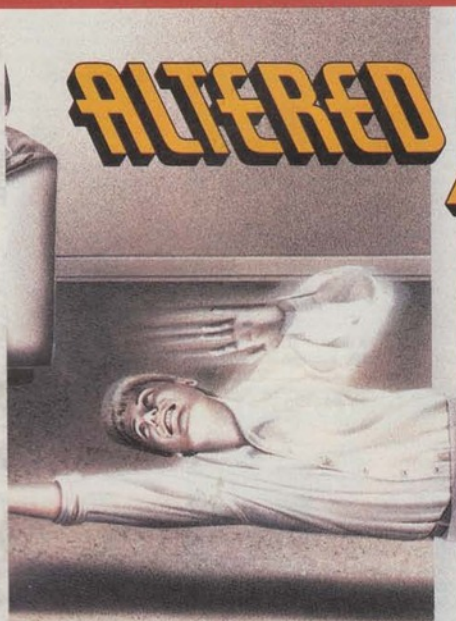
Was hat der Bursche verbrochen? Ein kleiner Einbruch — schon sitzt er hinter Gittern. (MS-DOS/VGA)



und schleicht mit Max von Raum zu Raum. Man sollte sich nicht beim Schnüffeln erwischen lassen, sonst wird Alarm gegeben und geballert. Bleibt man unentdeckt, bekommt man einen Batzen Informationen. Hat man alle 26 Oberbösewichte ins Gefängnis gebracht, ist das Spiel beendet — dann kann man auf drei weiteren Schwierigkeitsstufen weitermachen.

Man nennt ihn Schmidtchen Schleicher (MS-DOS/VGA)

Traumhafte Welten!



ALTERED

ACCOLADE

DESTINY



ACCOLADE

Ein Adventure jenseits der menschlichen Vorstellungskraft –
Altered Destiny zeigt Traumwelten, in denen die Grenze
zwischen Realität und Imagination verschwimmt.

Erhältlich für MS-DOS und Amiga.

ACCOLADE

United Software

Das relevante Programm

WER REITET SO SPÄT

Betrayal

Gar finster war das Mittelalter, als machthungrige Fürsten über Hunderte von Bauernfamilien mit eiserner Faust regierten, als Plünderungen und Scharmützel an der Tagesordnung waren und mardierende Räuberbanden den Ausflug ins nächste Dorf zum lebensgefährlichen Abenteuer werden ließen. Den Soldaten, Bauern und Leibeigenen ging's schlecht, den Fürsten, Rittersn und hohen Geistlichen dafür um so besser. Erfreulich also, daß man in Rainbird's "Betrayal" in die Rolle der beneidenswerteren unserer Vorfahren schlüpfen kann.

Das Ziel eines jeden der vier (auf Wunsch auch computer-gesteuerten) Fürsten ist es, sowohl den schwachen König als auch den Erzbischof durch "Marionettenherrscher" aus den eigenen Reihen zu ersetzen. Hat man beide Positionen in seine Hand gebracht, ist man uneingeschränkter Alleinherrscher über die fiktiven "West Marches" und hat das Spiel gewonnen.

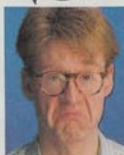
Zahlen muß für die Machtgüste des Spielers natürlich wieder einmal der kleine Mann: Die Bauern und Handwerker der eigenen Dörfer schuften und ernten, der Fürst

Ein wenig abwechslungsreicher hatte ich mir das Leben als fürstlicher Raubritter schon vorgestellt. Monatelang durch vermurkste Grafik zu traben, in ominöse Sackgassen zu geraten ("Wieso kann ich hier nicht nach Süden?"), nur um schließlich im hintersten Winkel des Landes ein ärmlich Dorf um ein paar Goldmünzen zu erleichtern, entspricht nicht gerade dem, was das dicke, umständlich geschriebene Regelwerk erwarten ließ. Zudem ist die Benutzereinführung gemein: Einmal getrof-



fene Entscheidungen lassen sich teils nicht mehr widerrufen, Menüs und Statusbildschirme sind unübersichtlich und mit häßlichen Grafiken "geschmückt" und während der ausgedehnten Reisen ist es nicht möglich, die eigene Position zu bestimmen. So ist die Überraschung groß, taucht man plötzlich in einem Dorf, weit entfernt vom eigentlichen Ziel, wieder auf. Mein Fall ist Betrayal bestimmt nicht, dafür wurden einfach zu viele Elemente scheinbar wahllos zusammengemixt.

"Betrayal" erinnert mich auf fatale Weise an "Jeanne d'Arc" und "Day of the Pharaoh". Hier wie dort wird die gleiche, wenig motivierende Mischung aus Strategie- und Actionelementen geboten. Strategie-Fans wird die elende Reiterei über leere, mittelalterliche Wiesen und Weiden schon nach kurzer Zeit tierisch nerven, Action-Profis über-



kommt das Gähnen bei Ansicht der tum-ben Schwertkämpfe. Daß man den Weg seines Ritters nicht auf der Übersichtskarte verfolgen kann, ist ein echtes Ärgernis: unnötiges Verlaufen ist deshalb vorprogrammiert. Das Währungssystem ist eine einzige Umrechnungsplage und gehört auf den Scheiterhaufen der Geschichte.

STECK BRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Microprose, Zirkapreis: 100 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA**42%**

Grafik: 47% Sound: 22%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant



Ich glaub, ich steh im Wald: Ein Fürst sucht seine Dörfer (Amiga)



Eine Auswahl aus Betrayal's Menü- und Statusbildschirmen: Das Book of Betrayal, der eigene Besitz und ein Dorf in Wort, Zahl und Bild.

kassiert. Je mehr Geld er den Untertanen aus der Tasche zieht, desto mehr kann er wiederum König und Erzbischof zu Füßen legen. Das Ansehen des Spielers steigt und damit gleichzeitig die Zahl der eigenen Leute bei Hof. Gepuscht wird in dem Moment, in dem die eigenen Höflinge zahlenmäßig stärker vertreten sind als die aller anderen Spieler. Natürlich können Höflinge des Gegners auch mit Gewalt aus dem Weg geschafft werden...

Eine ganze Reihe von Status- und Menübildschirmen stehen für Eroberungen und Geldschiebereien zur Verfügung. Kämpfe mit den Armeen der Feinde werden hingegen in einer Action-Sequenz mit dem

Joystick ausgeführt — Mann gegen Mann. Strategie-Puristen können glücklicherweise auf "Auto Fight" zurückgreifen und das Kampfgeschehen auf die trockene Angabe des Gewinners und des Verlierers reduzieren. Ebenfalls anwählen kann man zu Beginn für jeden Mitspieler einen aristokratischen Rang: Startet man selbst recht bescheiden als "Knight" ist die Anzahl der eigenen Städte, Höflinge und Gelder recht gering. Steigt man gleich als Earl oder Duke ins Geschehen ein, ist man zwar reicher und mächtiger, muß sich jedoch von Anfang an mit der kollektiven Feindseligkeit der Computergegner auseinandersetzen.

wi



Der Computer wird locker an die Wand gespielt (MS-DOS/VGA)

TAKE IT EASY

Stratego

Das Brettspiel "Stratego", eine Art schachähnliches Taktikschach mit "Memory"-Einschlag, hatte einen entscheidenden Nachteil: Fand sich kein williger Mitspieler, mußte man das Brett einklappen und das Erbe erben lassen. Bei der neuen Software-Umsetzung des Evergreens könnt ihr gegen Euren trauten Computer antreten. Das Regelwerk blieb makellos erhalten. Jeder Spieler verfügt über eine Armee mit unterschiedlich starken Spielfiguren. Kommen zwei Steine auf das gleiche Feld, wird die

schwächere geschlagen — simpel. Allerdings bleiben die Figuren des Gegenübers für Euch stets unsichtbar. Nach ein paar Feindkontakten wird es deshalb Zeit, das Gedächtnis anzuwerfen, um nicht zu vergessen, wo welche Figur ihr Unwesen treibt. Um zu gewinnen, müßt ihr bei Eurem Gegner die Spielfigur mit der Fahne ausfindig machen und schlagen. Bei der Computerversion darf man Spielstände speichern und bis zu drei Sonderregeln aktivieren. Der elektronische Gegner bietet fünf Schwierigkeitsgrade. *hl*

Als alter Fan war ich von Stratego auf dem PC zunächst entzückt. Augenfreundliche VGA-Grafik, einfache Bedienung, sinnvolle Optionen und das raffinierte Spielprinzip ließen Großes erwarten. Doch als ich zum wiederholten Mal den Computer auf der stärksten Stufe weggeputzt hatte, schmolz die Freude rasch

Geht so



dahin. Der Kerl spielt so dämlich und passiv, daß ein halbwegs geübter Strategokundiger ohne große Mühe gewinnt. Die Herausforderung hält sich sehr in Grenzen. Schade um die guten Ansätze; mit einem cleveren Computergegner hätte das Programm richtig gut werden können.

STECK BRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Accolade, Zirka-Preis: 90 bis 100 Mark

MS-DOS 42%

Grafik: 54% Sound: 31%

Schwierigkeit: leicht

ATARI ST

in Vorbereitung

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

KORONA SOFT

Alles,
was Spaß
macht!

Tel.: 0 52 41 / 18 28

Fax: 0 52 41 / 130 43

Amiga	DM	C-64 Disk	DM
Buck Rogers	89,90	Buck Rogers	69,90
Chaos Strikes Back	69,90	Bundesliga Manager	49,90
Dinowars	61,90	Curse of Ra	39,90

Lemmings

Amiga 69,90 | ST 69,90

Speedball 2	79,90
Tower FRA (1 MB)	89,90
Wild West World	99,90

MS-DOS (5,25" oder 3,5") DM

Covert Action	109,90
Kings Quest V	89,90
Lightspeed	119,90

Dick Tracy

Amiga 79,90 MS-DOS 79,90
ST 79,90 C-64 Disk 49,90

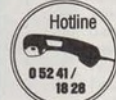
Space Quest IV	119,90
Stellar 7	69,90
Transworld	89,90
Wing Commander	109,90

F-19 Stealth-Fighter

Amiga 89,90 MS-DOS 109,90
ST 89,90

Atari ST	DM
Epic	79,90
M.U.D.S.	79,90
Speedball 2	79,90
Stun Runner	79,90
Test Drive 2	79,—
Transworld	79,90

Ist Dein Programm nicht dabei?
Such Sie nicht lang, ruf uns an!



Druckfehler
und Preisirrtümer
vorbehalten

Ständig alle wichtigen Neuerscheinungen für Sie am Lager. Rufen Sie uns an, oder fragen Sie nach dem Gesamtkatalog!

- ☐ kein Kaufzwang
- ☐ keine Mitgliedschaft
- ☐ schneller Service
- ☐ regelmäßige Infos

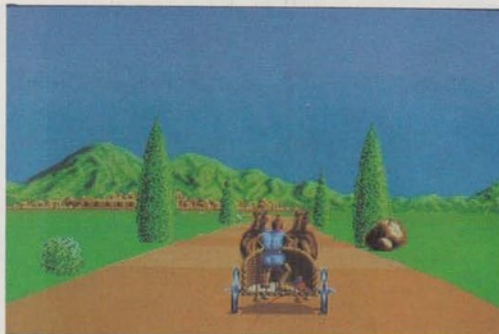
Jetzt auch mit Laden!
Besuchen Sie uns in der Carl-Bertelsmann-Str. 53

KORONA-Soft
Postfach 3115 4830 Gütersloh

pp 2/91
Larry Q-Pong
Ausscheiden, auf eine Postkarte kleben, und abschicken an KORONA-Soft! Dann gibts den Software-Katalog und eine Larry-Postkarte.



Taktische Raumschlachten mit der Renegade Legion (MS-DOS)



Out Run im Altertum: Gib Gas, Diogenes (Amiga)

TAKTISCHER ZOFF IM ALL

Renegade Legion: Interceptor

Mit "Renegade Legion: Interceptor" erscheint bei SSI der erste Teil einer Strategiereihe, die sich in den USA bereits als Brettspiel einen Namen gemacht hat. Das Szenario spielt im fernen 69. Jahrhundert. In dieser Zeit wird das Weltall von einem Imperium beherrscht, das dem der alten römischen Cäsaren nachempfunden ist. Ein kleines Kontingent von Rebellen muckt auf und kämpft gegen die Neu-Römer.

In dem ersten Spiel der Renegade-Reihe dürft ihr aus verschiedenen Rassen Eure Raumschiffpiloten rekrutieren, um mit diesen gegen die feindlichen Legionen anzutreten. Die Gegner können wahlweise vom Computer oder einem Kumpel gesteuert werden. Ist alles ausgewählt, wird's taktisch: Auf einer Sternenkarte kann jede Seite ihre einzelnen Raumer verschieben und feindlichen Schiffen eins auf den Pelz brennen. *mh*

Auf den ersten Blick läuft einem bei "Interceptor" das taktische Wasserchen aus den zuckenden Mundwinkeln. Ganz nette Grafik, und eine tolle SF-Atmosphäre machen richtig Lust auf eine strategische Auseinandersetzung. Spielt man aber erst einmal voller Vorfreude, machen sich die ersten Schwächen des Pro-

Geht so



gramms bemerkbar. Es ist ja wirklich nett, daß man für siegreiche Kämpfe Punkte bekommt, aber warum der Spieler diese Punkte nicht benutzen kann, um seine Schiffe zu verbessern, ist mir schleierhaft. Außerdem

schläft das Spiel später mangels Abwechslung ganz schön ab.

STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: SSI, Zirkel-Preis: 100 Mark

MS-DOS 40%

Grafik: 41% Sound: 8%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

CETERUM CENSEO

Carthage

Dem guten Cato dürfte man mit dem neuesten Psygnosis-Titel nicht unter die Augen treten, geht es doch in "Carthage" darum, die gleichnamige Metropole des klassischen Altertums vor den Eroberungsgelüsten römischer Legionen zu schützen. In der Rolle des nordafrikanischen Helden Diogenes versorgt man die umliegenden Dörfer mit Geld, mobilisiert ihre Truppen und hetzt diese gegen den römischen Feind.

Eine Fraktal-Landkarte simuliert Diogenes' Gabe der Vorhersehung. Sie ermög-

licht es ihm, beliebige Ausschnitte durch Zoom zu vergrößern, sich über Garnisonsstärken zu informieren oder Truppenbewegungen zu verfolgen. Hat Diogenes flinkes Auge ein bedürftiges Dorf erspäht, wird die Geldtasche geschultert und der Streitwagen aus der Garage geholt. Diogenes verwandelt sich für die folgende 3D-Sequenz vom biedersten Strategen zum gefährlichsten Verkehrsrowdy. Mit vereinzelt auftauchenden Straßenräubern liefert er sich Streitwagenkämpfe, bis die Achse bricht. *wi*

Schon wieder eines dieser recht dünnen Strategiespiele, die durch Action-Parts auch für Grübelmuffel interessant gemacht wurden. Genau diese Actionsequenzen beginnen nach kurzer Zeit, obwohl grafisch und akustisch ansprechend gestaltet, heftig zu nerven. Die Fraktal-Zoomerei auf der Nordafrikakarte

Geht so



macht da schon mehr Spaß; erfreulich, daß man sich dadurch bis in den Befehlstand einer einzelnen Abteilung begeben kann. Strategiecracks seien gewarnt; Freunde dieser mittlerweile überstrapazierten Taktik-Actionmischung könnte der Ausflug ins Altertum jedoch um die Nachtruhe bringen.

STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Psygnosis, Zirkel-Preis: 80 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

ATARI ST

in Vorbereitung

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

MS-DOS 59%

Grafik: 69% Sound: 58%

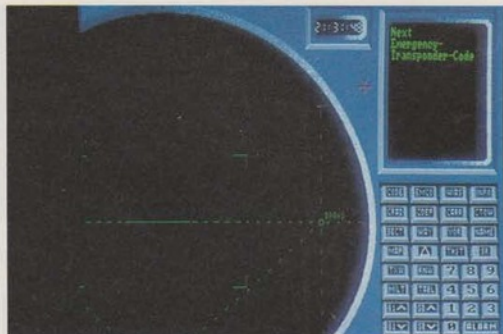
Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant



Hamburger als Statussymbol: Meiner ist dickert (MS-DOS)



Schlichte Grafik, gehaltvolles Spiel: Der Arbeitsplatz (Amiga)

FAST WIE IM RICHTIGEN LEBEN

Jones

Stellen Sie sich vor: Sie sind ein bejubelter Manager. Fettes Konto. Fettes Auto. Fette Villa. Jetzt schmeißen Sie alles hin, verschenken das Geld, wohnen in einem ausgebauten Wohnklo und arbeiten für 2 Dollar die Woche bei einer Low-Level-Fritzenbude. "Jones in the fast Lane" macht solche gesellschaftlichen Ab- und Aufstiege möglich. In dieser Lebens-"Simulation", die wie ein Brettspiel aufgemacht ist, können bis zu vier Spieler gegeneinander oder gegen den Mustermann "Jones" antreten. Ziel des Spiels: in den Punkten

Geld, Lebensfreude, Bildung und Karriere Ihre gesteckten Ziele zu erreichen. Runde für Runde steht Ihnen eine Woche voller Entscheidungen bevor: amüsieren, malochen, essen — was immer auf dem Spielbrett zu finden ist, Sie können's tun. Nach einer Woche geht man ins wohlverdiente Wochenende und gibt die sauer verdiente Knete aus. Sieger ist der, der zuerst all seine Ziele erreicht hat. Wer die VGA-Version in allen 256 Farben sehen will, braucht 640 KByte RAM in seinem Computer. Ein Spielstand pro Spieler ist speicherbar. *al*

Die Idee ist nett: Jones beschreibt alles, was das Leben zur Hölle macht: Die Woche schufteten, schufteten, schufteten, dann ab ins Wochenende. Wenigstens bin ich einmal das geworden, was ich nie werden wollte: Ein erfolgreicher, respektierter und stinklangweiliger Bankangestellter. Als Brettspiel wäre Jo-

Gehst so



nes sicher witzig. Doch bis vier Personen am Computer entschieden haben, braucht man eine Weile. Auch alleine vermag Jones nicht zu fesseln: Beim vierten Mal wird jeder auch noch so flotte Spruch ein wenig schal. Nett, für Gelegenheitsspieler eine witzige Unterhaltung, aber mehr leider nicht.

STECK BRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Sierra, Zirkus-Preis: 110 Mark

MS-DOS 54 %

Grafik: 59 % Sound: 63 %

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

C 64

nicht geplant

HERZKASPERL

Tower Fra

Was wäre die Passagierluftfahrt ohne die emsigen Helferlein am Boden, die hinter ihren Radarschirmen und Flugleitsystemen sitzen? Am Himmel würde das Chaos herrschen und der Verkehr zusammenbrechen. In Thälions "Tower Fra" könnt Ihr den nervenaufreibenden Job eines Fluglotsen jetzt hautnah nachempfinden. Habt Ihr Euch für einen von fünf Flughäfen entschieden und unter 10 Schwierigkeitsgraden gewählt, dann steht einer Karriere als Lotse nichts mehr im Wege. Auf einem Radarbildschirm mit angeschlossenen

Kleincomputer, müßt Ihr die dicken, geflügelten Brummer durch emsige Mausclicks entweder sicher auf den Boden bringen oder von Funkfeuer zu Funkfeuer lotsen. In höheren Schwierigkeitsstufen machen Schlechtwetterzonen, Militärflüge und Notlandungen den Arbeitsalltag zu einer rechten Qual: Kleine Privatmaschinen müssen Gewittern ausweichen und Düsenjäger brennen durch die Einflogschneise. Wer dann zu lange zögert, hat schnell das größte Chaos in seinem Luftraum. Tower Fra läuft nur mit einem MByte. *vw*

Tower Fra ist ein hölzernes Programm. Grafisch eher schlicht und auf den ersten Blick spielerisch recht unscheinbar, ist es doch schon nach wenigen Minuten um Ruhe und Selbstwertgefühl des Lotsenneulings

Gut!



geschehen. Die einzelnen Maschinen und Flugdaten fliegen einem (im wahrsten Sinne des

Wortes) nur so um die Ohren. Hat man mit Schweißperlen auf der Stirn und zittrigen Händen den Durchgang geschafft, ist klar, warum unter Fluglotsen auffallend viele Frührentner und Herzkranke sind. An dieses Spiel sollten sich wirklich nur Leute wagen, die vor einem gehobenen Streßfaktor nicht zurückschrecken.

STECK BRIEF

Genre: Simulation
Hersteller: Thälion, Zirkus-Preis: 80 Mark

MS-DOS

nicht geplant

ATARI ST

in Vorbereitung

AMIGA

Grafik: 24 % Sound: 36 %

Schwierigkeit: schwer

C 64

nicht geplant

LAHMER RITTER DER LÜFTE

Knights of the Sky

Freunde von handfesten Simulationsprogrammen können im Moment wahrlich nicht klagen. Kaum ein Monat vergeht, ohne daß ein neuer Vertreter dieses Genres das Licht der Computermonitore erblickt. So auch "Knights of the Sky", der neueste Flugsimulationsstreich von Microprose. Die Ritter der Lüfte entführen Sie in das Frankreich der Jahre 1916 bis 1918. Der erste Weltkrieg ist zu diesem Zeitpunkt schon zwei Jahre im Gang, als eine neue Waffengattung auf die Kriegsbühne geworfen wird: die Luftwaffe. Erste, noch recht klapprige Maschinen aus Segeltuch und Holz wurden kurzerhand mit MGs und Bomben bestückt und an den Himmel geschickt.

Sie dürfen sich an dem simulierten Luftkampf drama beteiligen. Vor dem Start können Sie sich einen von fünf Schwierigkeitsgraden und die Nationalität Ihres Piloten (Engländer oder Franzose) auswählen. Ebenfalls kann ausgesucht werden, ob Sie den kompletten Krieg, eine Trainingsmission oder ein Duell gegen ein deutsches Fliegeras fliegen wollen.

(Wer ein Modem hat, kann sogar gegen einen Kumpel antreten). Wenn Sie sich für den Krieg entschieden haben, erhalten Sie von Ihren Vorgesetzten einzelne Missionen zugeordnet. Die Aufträge reichen vom Abfangen feindlicher Beobachtungsballons bis zum Eskortieren eigener Bomber. Sind Sie erfolgreich, gibt's Punkte, Orden und Beförderungen. Zusätzlich zu der eigentlichen Flugsimulation gibt es noch zahlreiche grafische Zwischensequenzen, die Auskunft darüber geben, was sonst noch so im Krieg passiert: Da tauchen z.B. neue Fliegeras auf, und es stehen neuere Flugzeuge zur Verfügung.

Wenn Sie am französischen Himmel herumknattern, sehen Sie die Umgebung in eingefüllter 3D-Grafik (die Detailfülle ist einstellbar) aus Ihrem Cockpit. Zusätzlich stehen auf Knopfdruck noch alternative Blickwinkel (nach hinten, rechts, links oder von außen) zur Verfügung. Ihr Flugzeug wird wahlweise via Maus, Joystick (die beste Methode) und der Tastatur gesteuert. *mh*

STECKBRIEF

Genre: Simulation
Hersteller: Microprose, Zirkapreis: 120 Mark

MS-DOS 67%

Grafik: 61% Sound: 66%

Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

C 64

nicht geplant



Mit ratternden MGs geht's in den ersten Luftkampf (MS-DOS/VGA)

Die Freude war groß: Endlich wieder mal eine neue Flugsimulation von Microprose. Leider wurde die überschwengliche Vorfreude nach einigen Flugstunden empfindlich getrübt. Zwar ist die Atmosphäre des Geschehens dank der Zwischensequenzen (Offiziersball, Zeitausschnitt) ganz nett (obwohl hier Cinemawares "Wings" ungeschlagen die Nase vorn hat), die Missionen sind zahlreich und sorgen für Abwechslung, aber technisch gibt's

Gehst so



bei den Luftritten etwas zu meckern. So ist die 3D-Grafik für meinen Geschmack einfach zu langsam (trotz einstellbarer Detailfülle ruckt die Grafik selbst auf einem fixen AT) und würgt das Fluggefühl etwas ab. Schade finde ich auch, daß zwar

im Laufe des Spiels neue Maschinen zur Verfügung stehen, sich hier aber bis auf die Anordnung des MGs nichts am Cockpit und am Flugzeug ändert. Da hätte ich von Microprose etwas mehr erwartet.

Gut!



Wieder müssen die fiesigen deutschen Krauts dran glauben: Haben wir vor kurzem in Wings die Teutonen vom Himmel geholt, so steigen wir jetzt mit "Knights of the Sky" in die Lüfte um die deutschen Fliegeras auszukurven. Atmosphärisch bleibt Wings dabei ganz klar ungeschlagen, fliegerisch halten sich beide Programme die Waage. Wie von Microprose nicht anders zu erwarten, kann man den Luft-

raum aus den unterschiedlichsten Perspektiven nach Feinden aufklären, und jeden erfolgreichen Abschluß können wir in Ruhe im "Replay-Modus" bewundern. Besitzer von langsamen Rechnern müssen allerdings auf eine detaillierte Grafik verzichten und ein paar Stufen zurückschalten. Knights of the Sky ist keine schlechte Flugsimulation, Wings bleibt bei mir trotzdem Klassenbester.



Der eigene Flieger von außen (MS-DOS/VGA)



Ein neues Flugzeug ist eingetroffen (MS-DOS/VGA)



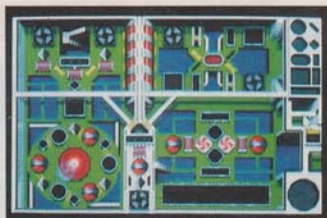
Nach dem Einsatz geht man einen heben (MS-DOS/VGA)



Ist's ein Freund oder ein Feind: Ein unbekannter Raumer voraus (MS-DOS/VGA)



Raumschlacht in 3D-Grafik: Kurz anvisieren und Bumm (MS-DOS/VGA)



Der Maschinenraum: Noch ist alles in Ordnung (MS-DOS/VGA)

ARTIGE ALIENS LEBEN LÄNGER

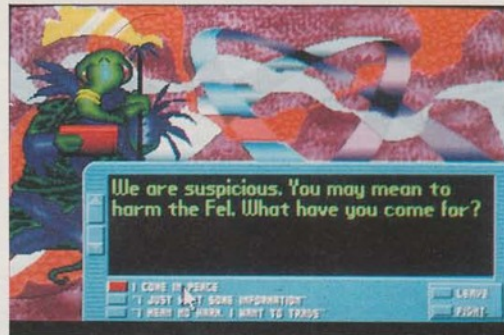
Lightspeed

Es kommt, wie's kommen muß. In einigen Jahrhunderten ist unser Mutterplanet nur noch eine tote Wüste und bietet der Menschheit keinen Überlebensraum mehr. Kurzerhand werden jeweils 10 Millionen Leute auf gigantische Raumfrachter verladen und ins All geschossen. Jedem Frachter wird ein Forschungsschiff vorausgeschickt, das nach einem geeigneten Planeten für die Menschen suchen soll. Zeit ist kostbar, denn braucht der Aufklärer zu lange mit seiner Suche, gehen auch die letzten Reste der Menschheit ein.

In dem Action- und Handlungsspiel "Lightspeed" übernehmt Ihr die Rolle eines dieser Scouts. Vor dem Start könnt Ihr Euch eines von zwei verschiedenen Suchgebieten auswählen. Ihr beginnt Euren Auftrag mit dem leidlich ausgestatteten Scoutschiff und einer robotergesteuerten Heimatbasis. Eure Aufgabe ist es, nicht nur einen passenden Planeten zu finden, sondern auch für die zukünftige Kolonie genügend Rohstoffe aufzutreiben und Freundschaft mit fremden Rassen zu schließen. In den Suchgebieten befinden sich rund zwei Dutzend Sonnen. Leider stehen über diese Systeme keine Informationen zur Verfügung, also heißt's hinfliegen und nachschauen. Trefft Ihr unterwegs auf außerirdische Rassen, solltet Ihr auf alle Fälle erstmal versuchen, freundlich mit ihnen zu plaudern. Viele der Rassen geben wichtige Hinweise über den möglichen Fundort einer erdähnlichen Welt und treiben Handel. Dies ist lebenswichtig, denn Euer Scoutschiff ist nur mager ausgestattet. Durch

Handel bekommt Ihr nicht nur wertvolle Rohstoffe, sondern auch Ersatzteile. Kommt es doch mal zum Kampf, könnt Ihr entweder mit dem Hauptschiff angreifen oder per Knopfdruck kleine Jagdraumships, Raketen oder Kamikazejäger aussenden.

Während einer solchen intergalaktischen Auseinandersetzung solltet Ihr aber nicht



Freundlicher Kontakt zu solch friedfertigen und scheinbar ängstlichen Aliens gehört zum guten Ton (MS-DOS/VGA)

Ein Hauch "Elite", ver-

süßt mit einer Prise "Enterprise", wabert durchs Zimmer — mit Lightspeed kommt Microprose endlich mal von dem "Die machen eh' nur Kriegsspiele"-Schema weg. Wer hier alles wegpustet, was sich ihm in den kosmischen Weg stellt, kommt auf keinen grünen Zweig. Zwar gibt's genügend heiße 3D-Raumgefechte, diese stehen aber eher im Hintergrund. Friedlich Handel treiben, unbekannte Welten erforschen und freundschaftlichen Umgang mit Fremden ist bei Lightspeed oberstes Gebot. Mich persönlich hat Lightspeed gehörig an den Monitor gebannt — allerdings nur ein paar Stunden. Denn trotz der Vielzahl der

Geht so



zu erforschenden Planeten hat man Lightspeed ziemlich schnell gelöst. Auch die spielerische Abwechslung hält sich etwas in Grenzen. Durchs All brausen, den einen oder anderen Feind wegpusten, und Ersatzteile besorgen ist auf Dauer etwas eintönig. Leider sieht's technisch noch etwas düsterer aus. Die Raumschiffinstrumente sehen aus, wie eine gut abgekupferte Mischung aus "Elite" und "Starglider II" und die grafischen Details sind, bis auf die einzelnen VGA-Bilder der Aliens, nicht gerade üppig. Dafür ist die 3D-Grafik auf einem flotten AT recht fix und die Musik und Soundeffekte unter Adlib oder Roland sind ebenfalls nicht übel.

nur einen Blick auf die Angreifer werfen. Denn durch Treffer am eigenen Schiff fallen die einen oder anderen Geräte aus. Per Tastendruck könnt Ihr Euch den Maschinenraum Eures Räumers genauer anschauen. Hier stehen alle wichtigen Gerätschaften wie z.B. der Raumschiffsmotor und die Laserkanonen die Ihr fürs Überleben im All braucht. Jede Maschine besteht wiederum aus vielen kleineren Teilen. Durch feindlichen Beschuß werden nun die Teile der einzelnen Maschinen zerstört. Wer sich rechtzeitig mit Ersatz versorgt hat, kann die ausgefallenen Teile in der Hitze des Gefechts ersetzen. Wer keine Reserve dabei hat kann einige der Maschinenteile untereinander austauschen. So kann ein Lüfter, der momentan für den Raumschiffmotor nicht gebraucht wird, in den Laser eingebaut.

Im All werden Objekte wie Raumschiffe und fremde Stationen in ausgefüllter 3D-Grafik gezeigt. Gesteuert wird Euer Schiff mittels Joystick, Maus oder Tastatur. Lightspeed benötigt einen PC mit mindestens 640 KByte RAM und CGA, EGA oder VGA-Karte. Adlib und Rolandsound wird unterstützt.

STECKBRIEF

Genre: Action/Strategie
Hersteller: Microprose, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 63%

Grafik: 53% Sound: 59%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

C 64

nicht geplant

SONNENTOD UND RAUMRABATZ

Hard Nova

Einige unter Euch erinnern sich sicherlich noch an ein SF-Rollenspiel, das vor gut drei Jahren auf PC für einhellige Begeisterung sorgte. Die Rede ist von "Sentinel Worlds I: Future Magic". Ein prächtiges Szenario und die EGA-Grafiken von Pixel-Magier Michael Kosaka hielten uns wochenlang am Monitor fest. Die "I" hinter Sentinel Worlds ließ auf eine Fortsetzung hoffen, doch die Hoffnung trug. Das neue Rollenspiel der Sentinel Worlds-Programmierer, "Hard Nova" schließt nicht nahtlos an den Erstling an; zwar gibt es noch die eine oder andere Gemeinsamkeit, wie Teile der Benutzerführung, aber prinzipiell ist Hard Nova ein komplett neues Programm.

In Hard Nova übernimmt Ihr die Rolle eines harten Weltallsöldners in einem Weltallsektor in der Nähe des Milchstraßenkerns. Allerdings beginnt Ihr Eure Karriere nicht wie in Future Magic mit einer kompletten vierköpfigen Mannschaft. Am Start seid Ihr nur zu zweit, die restliche Besatzung muß erst unterwegs aufgebald werden. Jedes Crewmitglied hat später im Spiel verschiedene Aufgaben zu erfüllen. So braucht Ihr für die anständige Bedienung Eures eigenen Raumschiffes nicht nur einen fischen Kapitän, sondern natürlich auch einen zielstrebigsten Bordkanonier, einen Navigator und einen Computerspezialisten. Habt Ihr noch keine komplette Mannschaft, übernehmen die vorhandenen Besatzungsmitglieder zusätzlich die freien Posten.

Durch das Erledigen von Aufträgen und erfolgreichen Kämpfen mit Gegnern, bekommt Ihr Eure Charaktere Erfah-

rungspunkte. Ist eine bestimmte Punktzahl erreicht, wird die Figur befördert. Hier bekommt Ihr dann Bonuspunkte, die auf spezielle Skills verteilt werden können. Außerdem gibt's für beendete Missionen ordentlich Geld, mit dem Ihr Euch in zahlreichen Läden eine bessere Ausrüstung besorgen könnt. Hier ist vom schnittigen Breitstrahlaser über den neusten gepanzerten Raumanzug, bis zur nötigen Ersatzmunition alles vorhanden was der futuristische Söldner so braucht.

Zusätzlich zu den normalen Charakteren dürft Ihr später noch den einen oder anderen Roboter rekrutieren, die besonders gut für Aufklärungsarbeiten geeignet sind. Wie schon im ersten Spiel treibt Ihr Euch nicht nur in Städten herum, sondern könnt mit einem Gleiter über Planetenoberflächen fegen und mittels eigenem Raumschiff durchs All brausen. Insgesamt müssen vier verschiedene Sternsysteme, die untereinander mit speziellen Weltalltoren verbunden sind, erkundet werden. Städte und Gebäude, in denen Ihr herumwandert, werden aus einer Vogelperspektive gezeigt; befindet Ihr Euch auf der Planetenoberfläche oder im All, ist die Umgebung aus einer 3D-Perspektive von schräg oben zu sehen. Wie schon im ersten Programm wurde nicht nur Wert auf handfeste Lasergefechte mit Aliens und fremden Raumern gelegt. Mit fast allen im Spiel vorkommenden Figuren könnt Ihr Euch unterhalten (auf englisch).

Hard Nova benötigt einen PC mit 640 KByte RAM, eine CGA, EGA- oder VGA-Karte und unterstützt Adlib- und Roland-Soundkarten. mh

Bis heute hatte ich ein weiteres Spiel der "Sentinel Worlds"-Crew eigentlich nicht mehr erwartet. Um so größer war die Überraschung als ich "Hard Nova" in den Fingern hatte. Spielerisch wurde hier nochmal kräftig zugelegt. Das SF-Szenario ist prächtig und das Geheimnis um das Ziel des Spiels fesselt einen für einige Wochen an den Bildschirm. Neben fetzigen Raumschlachten, kniffligen Aufgaben gefiel mir der ausgesprochen umfangreiche und ziemlich humorvolle Gesprächsteil besonders gut. (Allein der kleine Junge am Anfang des Spiels, der Söldner werden will, sorgt für die ersten Lacher.) Schade ist nur, daß Michael Kosaka nicht mehr



die Grafiken gezeichnet hat. Zwar sehen viele Bilder unter VGA ganz nett aus, aber der "Aha"-Effekt fehlt diesmal. Zudem halte ich persönlich die umständliche Benutzerführung für etwas unglücklich. Hier hätte man durchaus eine etwas bessere Lösung finden können (beispielsweise Icons), denn auf Dauer ist das Tastaturgefummel (trotz der teilweisen Mausunterstützung) etwas verwirrend und sorgt in regelmäßigen Abständen für einen deftigen Fluch. Von diesen Mängeln abgesehen, ist Hard Nova ein würdiger Nachfolger und spricht (wegen dem recht hohen Schwierigkeitsgrad) vor allem den alten Future Magic-Hasen an. Neueinsteiger haben's etwas schwerer.



Würden wir von diesem Herrn einen Drink kaufen? (MS-DOS/VGA)

STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Electronic Arts, Zirkapreis: 100 Mark

MS-DOS 72%

Grafik: 59% Sound: 62%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

C 64

nicht geplant



Glücksspieler dürfen sich am 3D-Roulette versuchen (MS-DOS/VGA)



Unser Raumschiff muß im Orbit bleiben (MS-DOS/VGA)



Per Gleiter über einer Stadt am Rande der Galaxis (MS-DOS/VGA)



Dschungelfieber und Saurierattacken: Savage Empire (MS-DOS/VGA)

SAURIERRUMMEL

The Savage Empire

Wenn es eine Parallelwelt (Sosaria in der "Ultima"-Serie) gibt, warum sollte es nicht noch weitere geben, dachte sich Programmierer Richard Garriot und rief die neue Rollenspielreihe "Ultima-Worlds" ins Leben. "The Savage Empire" ist der erste Titel dieser neuen Serie, die den Spieler in komplett andere Szenarien entführt. Bei Savage Empire, dessen grafische Gestaltung und Benutzerführung der von Ultima VI (Test in POWER PLAY 5/90) sehr ähnlich ist, spielt in dem Land Eodon. Eodon ist ein Dschun-

gelkontinent, der von einem wilden Flora- und Fauna-Gemisch aus allerlei prähistorischen Zeitepochen belebt wird. So findet Ihr vom Tyrannosaurus Rex über Neandertaler bis zum aztekischen Indianer alles, was das Forscherherz begehrt. Wie schon bei Ultima, wurde auch hier sehr viel Wert auf Kommunikation (in Englisch) mit anderen Spielfiguren gelegt. Ihr solltet mindestens einen AT mit 640 KByte RAM und einer VGA-Karte haben. Roland- oder Adlib-Sound ist nur mit 1 MByte Speicher zu hören. mh

Man nehme Ultima VI, überziehe das Ganze mit einem dichten Dschungel, werfe ein paar Saurier dazu, mache aus Fantasy-Magie einen Schamanen-Zauber und fertig ist "Savage Empire". Man könnte nun Hersteller Origin leicht vorwerfen, mit dem Namen "Ultima" noch mal eine schnelle Mark machen zu wol-

Gut!



len. Allerdings präsentiert sich Savage Empire als gelungene Abwechslung zur Originalserie — das Szenario ist faszinierend und geheimnisvoll, die Benutzerführung gelungen und die Grafik ein Gedicht. Ultima-Fans werden es lieben. Spieler, die mit Ultima noch nichts am Hut hatten, werden sich schwertun.

STECK BRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Origin, Zirkar-Preis: 120 Mark

MS-DOS 71%

Grafik: 71% Sound: 70%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

C 64

nicht geplant



Bachler

Computersoftware

Amiga ★ Atari ST ★ IBM ★ C64

	Amiga	Atari ST	IBM	C64
A-10 Tank Killer (Amiga 1 MB)	84.95	84.95	84.95	39.95
Advanced Tactical Fighter 2	84.95	84.95	84.95	39.95
Atomic Robo-Kid	59.95	59.95	59.95	39.95
Axezone	59.95	59.95	59.95	39.95
Battle Chess 2	59.95	59.95	59.95	39.95
Battle Command	59.95	59.95	59.95	39.95
Batrayal (Deutsch) *	79.95	79.95	79.95	39.95
Billy the Kid	64.95	64.95	64.95	39.95
Blade Warrior	59.95	59.95	59.95	39.95
Book Ranger	74.95	74.95	74.95	39.95
Bundesliga Manager	54.95	54.95	54.95	39.95
Cadaver (Deutsch)	69.95	69.95	69.95	39.95
Champions of Krym (Deutsch)	69.95	69.95	69.95	39.95
Chase Strike back	64.95	64.95	64.95	39.95
Chase H.Q. 2	64.95	64.95	64.95	39.95
Chuck Yeager's Adv. F.Tr. 2.0	59.95	59.95	59.95	39.95
Covert Action *	59.95	59.95	59.95	39.95
Crime Time	59.95	59.95	59.95	39.95
Curse of the Azure Bonds (dL)	74.95	74.95	74.95	39.95
Der Spion, der mich liebte	59.95	59.95	59.95	39.95
Dragon Breed	59.95	59.95	59.95	39.95
Dragonflight (Deutsch)	74.95	74.95	74.95	39.95
E-Swat	59.95	59.95	59.95	39.95
Epic *	59.95	59.95	59.95	39.95
F-16 Combat Pilot (Deutsch)	59.95	59.95	59.95	39.95
F-16 Mission Disk 2 (dL)	59.95	59.95	59.95	39.95
F-25 Retaliator (Deutsch)	59.95	59.95	59.95	39.95
Flight of the Intruder (dL)	59.95	59.95	59.95	39.95
Golden Axe	59.95	59.95	59.95	39.95
Great Courts 2 *	59.95	59.95	59.95	39.95
Hard Drivin' 2	64.95	64.95	64.95	39.95
Hero's Quest 2: Trial by Fire	64.95	64.95	64.95	39.95
Imperial (Deutsch)	64.95	64.95	64.95	39.95
Indiana Jones 500	69.95	69.95	69.95	39.95
Invert (Deutsch)	59.95	59.95	59.95	39.95
Kick Off 2	59.95	59.95	59.95	39.95
Kings Quest 5	59.95	59.95	59.95	39.95
Knight of the Sky *	59.95	59.95	59.95	39.95
Legend of Fantasy (Deutsch)	59.95	59.95	59.95	39.95
Line of Fire *	59.95	59.95	59.95	39.95
Loch	59.95	59.95	59.95	39.95
Lord of the Rings *	59.95	59.95	59.95	39.95
Lost Patrol (Deutsch)	59.95	59.95	59.95	39.95
Lost Patrol Turbine Challenge	59.95	59.95	59.95	39.95
M.U.D.S.	59.95	59.95	59.95	39.95
M1 Tank Platoon (Deutsch)	59.95	59.95	59.95	39.95
Midnight Resistance	59.95	59.95	59.95	39.95
MIB-20 Fulcrum *	59.95	59.95	59.95	39.95
Narc *	59.95	59.95	59.95	39.95
Navy Seals *	59.95	59.95	59.95	39.95
Night Shift *	59.95	59.95	59.95	39.95
On the Road	59.95	59.95	59.95	39.95
Operation Harrier	59.95	59.95	59.95	39.95
Operation Stealth (Deutsch)	59.95	59.95	59.95	39.95
Pang *	59.95	59.95	59.95	39.95
Papillon	59.95	59.95	59.95	39.95
PDA Year Golf	59.95	59.95	59.95	39.95
Phantasie (Deutsch)	59.95	59.95	59.95	39.95
Player Manager (Deutsch)	49.95	49.95	49.95	39.95
Prince of Darkness	64.95	64.95	64.95	39.95
Populous	64.95	64.95	64.95	39.95
Power Data Diskette	59.95	59.95	59.95	39.95
Power Monger (Deutsch)	59.95	59.95	59.95	39.95
Privateer	59.95	59.95	59.95	39.95
R-Type II *	59.95	59.95	59.95	39.95
Red Dangerous 2	59.95	59.95	59.95	39.95
Robocop 2	59.95	59.95	59.95	39.95
S.T.U.M. Runner *	59.95	59.95	59.95	39.95
Secret of the Silver Blades	59.95	59.95	59.95	39.95
Secret Weapons of the Luftwaffe	59.95	59.95	59.95	39.95
Silent Service 2 (Deutsch)	59.95	59.95	59.95	39.95
Sim City (Deutsch)	79.95	79.95	79.95	39.95
Sim Earth (Deutsch)	59.95	59.95	59.95	39.95
SimEarth (Deutsch)	59.95	59.95	59.95	39.95
Space Quest 4	59.95	59.95	59.95	39.95
Speedway 2 *	59.95	59.95	59.95	39.95
Star Control *	59.95	59.95	59.95	39.95
Stormtrooper (Deutsch)	59.95	59.95	59.95	39.95
Strategy *	59.95	59.95	59.95	39.95
Strider 2	74.95	74.95	74.95	39.95
Supremacy	64.95	64.95	64.95	39.95
Team Suzuki *	64.95	64.95	64.95	39.95
Tempest Island Hero Turtles *	64.95	64.95	64.95	39.95
Test Drive 2	59.95	59.95	59.95	39.95
The Second World	59.95	59.95	59.95	39.95
The Secret of Monkey Island, dL	59.95	59.95	59.95	39.95
Their finest hour (Deutsch)	59.95	59.95	59.95	39.95
Toki *	64.95	64.95	64.95	39.95
Total Recall *	59.95	59.95	59.95	39.95
Trans World	64.95	64.95	64.95	39.95
Turkmen 2 *	54.95	54.95	54.95	39.95
Ultima 3	74.95	74.95	74.95	39.95
Ultima 4	74.95	74.95	74.95	39.95
Ultima V: The Secret of the Sword	59.95	59.95	59.95	39.95
Voodoo Nightmares	74.95	74.95	74.95	39.95
Wheels of Fire (4 Spiele)	74.95	74.95	74.95	39.95
Wild West World	59.95	59.95	59.95	39.95
Wing Commander	59.95	59.95	59.95	39.95
Wings of Death	64.95	64.95	64.95	39.95
Wolfpack (Deutsch)	74.95	74.95	74.95	39.95
Wonderland *	74.95	74.95	74.95	39.95
Z-Out *	59.95	59.95	59.95	39.95

1MB-ERWEITERUNG FÜR AMIGA (ABSCHALTBAR + UHR)	109.00
2. LAUFWERK FÜR AMIGA (ABSCHALTBAR)	169.00
ADLIB MUSIK-KARTE	269.00
ADLIB MUSIK-KARTE & VISUAL COMPOSER	329.00
SOUND BLASTER (VERSION 1.5)	349.00

Bestellungen könnt Ihr telefonisch durchgeben oder per Post schicken.
Der Versand erfolgt per Nachnahme (+5 DM) oder portofrei per Vorkasse (bar, Scheck).
Ab 100,- DM Bestellwert wird portofrei geliefert.
Fordert noch heute unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an!

Andreas Bachler • Computersoftware
Blücherstr. 24 • Postfach 1113
D-4290 Bocholt • Tel. (02871) 183088, 180637



Hierzulande führt die Computer-Rollenspielserie "Wizardry", die mit "Proving Grounds" vor knapp 10 Jahren ihren Anfang nahm, eher ein Schattendasein — in den USA genießen diese Reihe einen wahren Kultstatus. Großer Nachteil der Wizardry-Reihe war bislang, trotz des spielerischen Gehalts, die mageren technische Ausführung. Selbst in Wizardry V (Erscheinungsdatum 1988) war dürftige CGA-Vierfarbgrafik das höchste der Bildgefühle, Installation auf Festplatte war ein Fremdwort. Das wird sich nun gewaltig ändern. Mit "Bane of the Cosmic Forge" erscheint ein komplett neues Wizardry-System. Vorbei sind die Zeiten von simplen Strich-Dungeons. Cosmic Forge spielt in Labyrinthen, die denen von "Dungeon Master" nicht unähnlich sind.

Bis auf einige grafische Details (animierte Monster, Zaubersprüche sind sichtbar) und Teile des Magiesystems (einstellbare Durchschlagskraft) sowie die Benutzerführung, erschöpfen sich die Gemeinsamkeiten zwischen dem neuen

Wizardry und Dungeon Master. Die Unterschiede fangen bei der Auswahl der Charaktere an. In Cosmic Forge stehen satte elf Rassen (vom Menschen bis zum Minidrachen) und 14 Klassen (vom Magier bis zum Ninja) zur Verfügung, um eine sechsköpfige Party ins digitale Leben zu rufen. Zusätzlich zu den "normalen" Charakterwerten wie Stärke und Gewandtheit, gibt es ein spezielles Skill-System. Diese Skills sorgen dafür, daß Krieger besser mit Waffen zuhauen können oder Ihr eine Tür schneller knacken könnt. Einige der Skills werden durch simplen Gebrauch erhöht (jedesmal wenn Euer Krieger einen Feind vertritt, geht der Waffen-Skill etwas nach oben), andere müssen nach Beförderungen mit Bonuspunkten manuell angehoben werden. Ebenso vielfältig wie die Skills ist das Magiesystem — 77 Zaubersprüche stehen Euren Magiekundigen zur Verfügung.

Im Gegensatz zu Dungeon Master bleibt es in Cosmic Forge nicht nur bei grafischen Spielelementen. In dem neuen Wizardry tauchen sehr viel (englische) Texte auf, und Ihr könnt Euch mit anderen (freundlichen) Spielfiguren unterhalten und sogar Handel treiben. Dies ist besonders wichtig, um die zahlreichen

 TRANTOR ZO		M-HUMAN MONK LEVEL 7		RNG EXP MCS		DISCIPL 71440 70	
STR	14	HP	34/	ARMORCLASS 4 (+0) ? 0 4 2 2 4 3			
INT	10		34/				
WIS	10						
VIT	9	STM	91%				
DEX	12	CMD	#				
SFD	15	GP	294	✓ LONG BOW ✓ ELM ARROW 148 ✓ ROBES (L) ✓ SANDALS CLUB LONG BOW			
PER	1	CC	60/175				
✓	0/	0	0/				
✗	3/	3	27/				
✗	0/	0	13/				
EQUIP TRADE SMAG USE SKILL REVIEW SPELL ASSAY MERGE DROP EDIT 2K19							

Übersichtlich: Wie weit ist der Held schon? (MS-DOS/EGA)



Finster: ein paar fiese Giganten (MS-DOS/EGA)



Geheimnisvoll: Dieser Knabe ist in einem Kristall eingeschlossen und will raus. (MS-DOS/EGA)



Gesprächig: Der Bursche plaudert gerne (MS-DOS/EGA)



Feurig: Gegen fette Monster hilft am besten ein Zauberspruch (MS-DOS/EGA)

Puzzles und Rätsel zu lösen, die in dem Spiel vorkommen. So klären sich einige mysteriöse Geheimnisse erst dann, wenn Ihr ein paar andere Figuren befragt habt — z.B. was man mit einem ausgestopften Beagle anfangen soll.

Cosmic Forge wird momen-

tan noch nicht offiziell in Deutschland vertrieben (zur Zeit laufen gerade Verhandlungen mit einem deutschen Distributor), unser Testmuster ist ein Import. Also fragt Euren Händler, ob er Euch das Programm besorgen kann.

mh

Bisher war die Wizardry-Serie nur eingefleischten Rollenspielfreaks geläufig, die sich nicht an den mangelhaften technischen Ausführungen der Programme störten. Mit Bane of the Cosmic Forge spricht Hersteller Sir-Tech dank aufgeböhrten Grafiken nun endlich ein breiteres Spielerpublikum an. Zwar sind die 16 Farben der EGA-Karte nicht mehr zeitgemäß (eine spezielle VGA-Fassung ist geplant), gegenüber den alten CGA-Strichgrafiken ist dies aber ein Riesenschritt nach vorne. Es werden zwar keine Soundkarten unterstützt, aber der Digisound aus dem PC-Plepper ist nicht allzu übel. Zugegeben, bei der grafischen Gestaltung von Bane of



the Cosmic Forge haben sich die Programmierer von "Dungeon Master" gewaltig inspirieren lassen. Allerdings bietet Bane of the Cosmic Forge so viel Eigenständiges, daß der Plagiatwurf im Keim erstirkt wird. Allein die dichte Atmosphäre, dank der vielen humorvollen englischen Texte, und die haarigen Rätsel sind fantastisch. Eines muß aber noch angemerkt werden: Cosmic Forge ist ein recht harter Brocken (trotz einstellbarem Schwierigkeitsgrad). Rollenspielfrischlinge werden ihre Probleme damit haben. Ansonsten ist Cosmic Forge eines der besten Spiele dieses Genres, das im Moment für PCs zu kriegen ist, trotz des happigen Preises.

Ging's rein nach dem neuesten Stand der Technik, wirkt "Bane" etwas zurückgeblieben: VGA wird nicht ausgenutzt, die Bedienung wird über die Tastatur abgewickelt, und keinerlei Soundkarten werden unterstützt. Die Motivation ist aber phänomenal hoch. Eine Fülle von Details und grafisch ansprechendem Kampfsystem lassen den Spielspaß heftig aufkochen. Selbst die zum Teil recht langen Kämpfe nerven nicht, denn durch die realistische Darstellung und die vielen Monsterwegputz-Optionen bleibt man auch bei größeren Metzereien gefesselt. Daß auf Automapping verzichtet wurde und ich deshalb Karten von Hand zeich-

Super!



nen muß, nehme ich dem Programmierer allerdings ernsthaft übel. Nach den letzten etwas uninspirierten AD&D- und Ultima-Aufgüssen ist Bane mal wieder ein richtiges Fest für Rollenspieler. Lediglich bei FTL wird man sich herzhafte in den Aller-

werten beißen: So gut und gründlich hat bislang noch niemand beim altbewährten "Dungeon Master" abgekupfert. Spielerisch ist Bane aber höchst eigenständig und hat den Arbeitsfluß in unserer Redaktion streckenweise zum Erliegen gebracht — wenn das mal keine Referenz ist. Hoffentlich beeilt sich Sir-Tech mit der Amiga-Umsetzung.

STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Sir Tech, Zirkar-Preis: 120 Mark

MS-DOS 89%

Grafik: 65% Sound: 48%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

Altered Destiny

Du sollst nicht begehren eines anderen Fernseher: Nur weil P.J. Barrett eine fremde Glotze aus der Reparatur nahm, steht er jetzt, nur mit einem Pyjama bekleidet, in einer anderen Dimension und sieht bange in seine Zukunft. Mitten bei den Nachrichten wurde er in den Fernseher gesaugt, dabei wollte er nur mit seiner Freundin Trudy Foxlitner einen kuscheligen Fernsehabend verbringen. Doch es sollte anders kommen: Bevor er auf einer riesigen schwebenden Plattform abgesetzt wurde, begutachtete ihn ein furchterre-

gendes Alien. Der teilte ihm mit, daß er zwar nicht die richtige Größe und Statur für einen Helden habe, aber daß er, wenn er schon mal auf dieser Welt sei, sie auch retten könne — oder? Also darf P.J. sich mit außerirdischen Lebensformen, Benimmformeln und Monstren herumschlagen — das alles nur mit einer Schale Popcorn bewaffnet...

"Altered Destiny" ist das zweite Grafik-Adventure aus dem Hause Accolade. Nach Michael Crawford, der uns vor kurzem "Les Manley" besuchte, zeichnet sich hier ein

Ich mag die Adventures von Michael Berlyn. Altered Destiny ist kein typisches 08/15-Grafikabenteuer; die Story ist sehr, sehr gut. Doch leider verschwindet sie hinter dem mäßigen Adventure-System, das nicht gerade "State of the Art" ist (zu langsam, zu lange Ladezeiten, zu umständlich). Sehr gelungen finde ich manche EGA-Grafiken, sie erinnern mich an alte "Yes"-Plattencover — toll. Trotzdem er-

Gehst so



staunlich, daß nur die EGA-Palette genutzt wird, denn die Konkurrenz steigt inzwischen auf VGA-Power um... Wer Lust hat, sich wegen einer guten Geschichte durch technische Ungeheimheiten zu kämpfen, dem sei Altered Destiny wärmstens ans Herz gelegt. Auch wenn es besser als Les Manley ist: Als Buch hätte's mir mehr Spaß gemacht. Sonst besser die Finger davon lassen.

STECK BRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Accolade, Zirkapreis: 90 Mark

MS-DOS 67%

Grafik: 70% Sound: 62%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

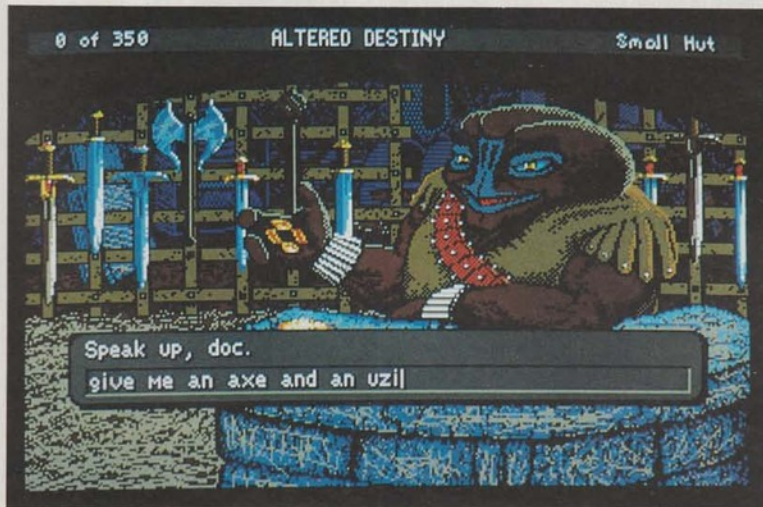
nicht geplant

C 64

nicht geplant



Gab's soeben noch die Heimversion von "Tutti Frutti", warten hinter dem Schirm heroische Aufgaben ganz anderer Art (MS-DOS/VGA)



weiterer Altmeister verantwortlich: Michael Berlyn ("Tass Times in Tonetown", "Suspended", "Oo-Topos") erfand eine komplett neue Science-fiction-Welt für seinen Helden. Der Spieler darf sich als Durchschnittsheld P.J. mit den haarsträubendsten Kreaturen und wildesten Welten herumschlagen, um mit List und Mogelei an das begehrte "Jewel" zu kommen, das die Welt rettet und P.J. nach Hause bringt.

Der Spieler steuert, ganz wie bei frühen Sierra-Adventures, die Spielfigur mit Maus, Tastatur oder Joystick von Bild zu Bild. Wenn man eine besondere Aktion provozieren will, hackt man forsch in die Tasten und hofft auf Verständnis beim Parser. Das Programm nimmt's sehr genau: Man braucht 640 Byte RAM, sonst läuft gar nichts. Altered Destiny unterstützt CGA-, EGA- und VGA-Grafikkarten. *al*

Mit Altered Destiny sitzen Sie in der ersten Reihe (MS-DOS/VGA)

RUNNING FOR THE FAMILY

Kings Quest V

Im Adventure "King's Quest IV" organisierte das kreuzbrave Töchterlein Rosella für seinen Königspapi Graham eine bittere Medizin, die den Erkrankten für weitere Abenteuer restaurierte. Doch der Ärger hört nicht auf. Kaum verläßt der gesundete König das Schloß für ein paar Minuten, wird selbiges samt Hofstaat, königlicher Familie und Töchterlein Rosella weggebeamt. Graham steht auf einer Anhöhe und reibt sich beidhändig die Augendeckel: Die Residenz ist futschikato. Nach einem 50-Dezibel-Stoßseufzer macht er

sich auf zu seinem Hofzauberer, dessen Hütte von der Zauberei verschont geblieben ist, um dort erste Anhaltspunkte zu erfahren, was nun schon wieder passiert sei.

Für "King's Quest V" haben sich die Programmierer von Sierra nicht nur eine neue Geschichte, sondern auch eine frische Benutzeroberfläche ausgedacht. Man steuert Graham mit Joystick, Tastatur oder — und das ist hier am besten — einer Maus. Per Klick läuft Graham an einen bestimmten Ort. Nimmt man den anderen Mausknopf, verändert sich der

Tja: Das war wohl nichts. Sierra hat sich an Lucasfilm-Adventures und deren vorbildlichen Benutzersystem orientiert, aber das hat nicht so recht hingehauen. Zwar sind die EGA-Grafiken stilvoll und die Adlib-Musiken stimmungsvoll, aber die rechte Stimmung kommt beim Spielen nicht auf. Das liegt schon daran, daß King's Quest V auf einem durchschnittlichen AT

Geht so



so quälend langsam ist, daß man am liebsten seinem Rechner einen Tritt verpassen möchte. Außerdem ist die Geschichte recht bieder: Der zugegebenermaßen nette, aber inzwischen übliche Märchenmix mit nicht sonderlich originellen Puzzles — schade, nicht mein Fall, auch von dem System hatte ich mir mehr erwartet, außerdem ist das Spiel nicht sehr umfangreich.

STRECK
BRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Sierra, Zirkel-Preis: 110 Mark

MS-DOS

66%

Grafik: 73%

Sound: 55%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

C 64

nicht geplant



Menügesteuert: Graham marschiert ins Ungewisse (MS-DOS/EGA)



Cursor zu "Schau/Untersuche", "Aktion" oder "Reden" — ein Klick, schon passiert das Gewünschte. Weitere Aktionen löst man in einer speziellen Menüleiste aus (laden, speichern, Geschwindigkeit und andere Einstellungen). Getippt wird nichts mehr. Es gibt mehrere Versionen von King's Quest V. Wir testeten die PC-EGA-Version; eine VGA-Version, die 512 Farben auf den Schirm zaubert, soll in Kürze erscheinen — wir werden Euch darüber berichten. 6 MByte sollte man sich auf jeden Fall schon auf der Festplatte freihalten: Zehn 3½-Zoll- und sechs 1,2-MByte-Disketten warten aufs Installieren. al



Makaber: So endet hier manche Prinzessin (MS-DOS/EGA)



Modisch: Ritter Kunibert im spiegelnden Metallo-Look (MS-DOS/EGA)



Malerisch: ein friedliches Dorf — oder? (MS-DOS/EGA)

Groß Electronic

Hardware – Software – Zubehör

Spiele	AMIGA	ATARI ST	C-64	MS-DOS
Altered Destiny	65.90			75.90
B.A.T.	74.90	74.90	54.90	74.90
Bad Lands	63.90	63.90	41.90	63.90
Back to the Future 2	59.90	59.90	37.90	59.90
Betrayal	69.90			79.90
BSS Jane Seymour	61.90	61.90		
Buck Rogers	69.90		59.90	69.90
Cadaver	65.90	65.90		
Captive	63.90	63.90		
Chaos Strikes Back	65.90	65.90		
Conquest of Camelot	86.90			99.90
Days of the Thunder	63.90	63.90		63.90
Dino Wars	54.90	54.90		
Dragonflight	71.90	71.90		
Dragon Wars	65.90		39.90	74.90
Evilra - Mistress of the Dark	74.90	74.90		54.90
E - Motion	49.90	49.90	39.90	59.90
Epyx Sporting Gold	59.90	59.90		59.90
F-16 Falcon	71.90	63.90		79.90
Final Battle	67.90	67.90		
Flight of the Intruder	74.90			89.90
Flood	65.90	65.90		
Gold of the Aztecs	59.90	59.90	39.90	61.90
Grenline 2	59.90	59.90	39.90	
Harpoon	74.90			94.90
Imperium	65.90	65.90		
Indiana Jones Adventure	65.90	65.90		71.90
Invest	59.90	59.90		
Khalian	65.90	65.90		71.90
Kick Off 2	61.90	61.90	39.90	61.90
Kings Quest 4	86.90	86.90		86.90
Kings Quest 5				89.90
Klax	47.90	47.90	39.90	59.90
Last Ninja 2	59.90	59.90		61.90
Legend of Faerghall	65.90	65.90		74.90
Leisure Suit Larry III	85.90	85.90		99.90
Loom	69.90	69.90		62.90
Loopz	54.90	54.90	44.90	64.90
Lords of Doom	64.90	64.90	44.90	64.90
Lost Patrol	59.90	59.90		
Lotus Esprit Challenge	63.90	63.90		
M 1 Tank Platoon	79.90	79.90		89.90
Maniac Mansion	67.90	67.90	54.90	67.90
Manchester United	59.90	59.90	39.90	59.90
Mean Streets	59.90	59.90		69.90
Midnight Resistance	59.90	59.90	39.90	
Midwinter	64.90	64.90		74.90
M.U.D.S.	65.90	65.90		71.90
Nord and South	59.90	59.90		59.90
Oni Well				64.90
Operation Stealth		64.90		
Pirates	63.90	63.90	47.90	63.90
Ports of Call	59.90			84.90
Powermonger	67.90	67.90		
Rick Dangerous 2	59.90	59.90	39.90	59.90
Rings of Medusa	59.90	59.90	45.90	61.90
Savage Empire				89.90
Second World	54.90	54.90		59.90
Secret of Monkey Island	69.90	69.90		64.90
Shadow Warriors	59.90	47.90	39.90	
Silent Service II				89.90
Sim City	69.90	71.90	47.90	64.90
Terrain Editor	39.90		39.90	
Speedball II	69.90	69.90		
Supremacy	69.90	69.90		79.90
Tactical Fighter II	65.90	65.90		65.90
Teenage Mutant Hero Turtles	67.90	67.90	45.90	74.90
The Immortal	67.90	64.90		
Their finest Hour	69.90	69.90		69.90
Tie Break	61.90	61.90	39.90	
Transworld	64.90	64.90	44.90	69.90
Turrican	54.90	54.90	39.90	
TV Sports Basketball	74.90			74.90
Ultima V	74.90	74.90		79.90
Ultima VI				74.90
UMS II	71.90	71.90		
Wild West World	89.90			
Wing Commander				87.90
Wings	71.90			
Wolfpack	72.90			86.90
Wonderland	71.90	71.90		79.90
Zak McKracken	64.90	64.90	54.90	64.90

Zubehör

Disketten No Name	5,25"	2D	10er Pack	5,50
	5,25"	HD	10er Pack	10,50
	3,5"	2DD	10er Pack	10,50
	3,5"	2HD	10er Pack	24,50
Speichererweiterung Amiga 500 512 KB mit Uhr abschaltbar				149,00
Externes Laufwerk Amiga 500 3,5" abschaltbar				199,00
Externes Laufwerk Atari ST 3,5" abschaltbar				199,00

* = deutsche Anleitung – Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.
Versand erfolgt per NN (+ 10 DM) oder Vorkasse (Bar, Scheck, + 5 DM).
Fordern Sie unsere kostenlose Gesamtpreislis! (an!).
Telefonische Best.: Montag - Sonntag, 0 Uhr - 24 Uhr (Anrufbeantworter)

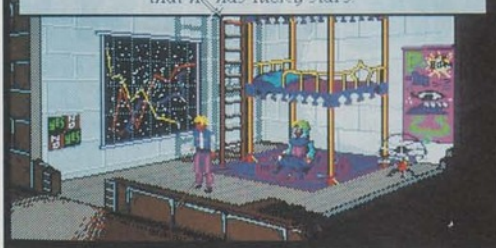
Groß Electronic

Robert-Koch-Str. 1a Tel. 09931/6917
Postfach 1213

D-8350 Plattling Fax 09931/8876

Quest for Glory 2: Trial By Fire [27 of 5001]

Every day the Astrologer thanks his lucky stars
that he has lucky stars.



Ein wackerer Held in 1000 und einer Nacht (MS-DOS/EGA)

NEUER NAME, GLEICHER INHALT

Trial by Fire

Erhe das große Rästelraten beginnt: "Quest for Glory" ist der neue Name für Sierras "Hero's Quest"-Adventure-Serie. Trial by Fire schließt an die erste Folge an (Wir erinnern uns: als tapferer Held haben wir Baron von Spielburg aus der Klemme geholfen). Trial by Fire entführt Euch diesmal in ein orientalisches Märchenreich. Wer den ersten Teil gespielt hat, kann seinen Charakter einfach importieren. Neueinsteiger können sich entweder einen Magier, einen Dieb oder einen Kämpfer zusammenbasteln. Zwar ist die Hintergrundgeschichte von Trial by Fire und das Szenario ein anderes als beim ersten Teil, aber im großen und ganzen ist alles beim alten geblieben. Statt des armen Barons gibt's nun einen Scheich, anstelle von tiefen Wäldern findet Ihr eine trockene Wüste. Ihr steuert via Maus, Tastatur oder Joystick Euren Helden durch die Sierra-typischen 3D-Bildchen. Ihr stellt per Tastatur englische Fragen, sammelt Gegenstände und Informationen und löst das eine oder andere Puzzle, oder metzelt in Actionsequenzen Monster nieder. mh

Schade, aber von "Trial by Fire" hätte ich mir mehr erwartet. Zwar sind alle Spielelemente vorhanden, die mich im ersten Teil begeisterten, wie die Actioneinlagen und der Rollenspielanteil. Aber ich habe das Gefühl, daß

Gehört so



Sierra es sich mit Trial by Fire zu einfach gemacht hat. Prinzipiell ist das Programm fast mit

dem ersten Teil identisch – einziger Unterschied ist die veränderte Grafik und das Szenario. Im ersten Spiel ist der Herrscher des Landes eben ein Baron, im anderen ein Scheich. So stolpert man über sehr viele Dinge, die schon im ersten Teil (nur grafisch anders verpackt) vorgekommen sind.

STECKBRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Sierra, Zirk-Preis: 110 Mark

MS-DOS 70%

Grafik: 67% Sound: 57%

Schwierigkeit: leicht

ATARI ST

in Vorbereitung

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant



Vor lauter Klicken ist das Spiel abhandengekommen (Atari ST)



Herr Ober, bitte noch ein Glas (Atari ST)

DAS LETZTE

The final Battle

Fünf tapfere Recken zogen aus, um in "Legend of the Sword" dem Paradebösewicht Susar das Handwerk zu legen. Inzwischen hat sich Susar befreit und holt zum furiosen Gegenschlag aus. Grund genug, den zweiten Teil der Saga "The final Battle" zu starten. Die Reise beginnt unter denkbar ungünstigen Vorzeichen: Der Spieler findet sich in einem Kerker gefangen. Sollte er sich befreien können, darf er auch noch seinen ehemaligen Kameraden erlösen, bevor er sich auf die Suche nach Susar macht.

Im Gegensatz zum textlastigen Vorgänger werden diesmal keine Befehle getippt, um Aktionen auszulösen. Die final Battle wird komplett mit der Maus gesteuert. Jeder Raum im Spiel erscheint in einer schrägen 3D-Perspektive, wie man sie aus Action-Adventures kennt. Der Spieler hebt Gegenstände mit der Maus auf. Über die Icons "Handeln", "Inventory", "Hören", "Sehen" und "Reden" steuert man Aktionen. Wem der nächste Schritt suspekt erscheint, darf einen Spielstand ins RAM speichern. *al*

War der erste Teil der Susar-Saga noch ein interessanter Adventure-Happen, so fällt The final Battle dagegen ziemlich ab. Der Spielspaß ist zugunsten der Benutzeroberfläche wegrationalisiert worden. Vor lauter Klicken vergeht einem der Spaß, außerdem ist die Abfrage fürchterlich pingelig. Ebenfalls

Na ja...



trist: Die unmotivierte Mischung aus deutschen und englischen Texten — mußte das Programm denn so schnell einge-deutscht werden? Außerdem läßt mich die Logik der Puzzles an der Nüchternheit der Protagonisten zweifeln — Wer denkt sich nur so unlogische Puzzles aus?

grammatisch zweifeln — Wer denkt sich nur so unlogische Puzzles aus?

STECK BRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: PSS, Zirk-Preis: 85 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

44%

Grafik: 45% Sound: —

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST 44%

Grafik: 45% Sound: —

Schwierigkeit: schwer

C 64

nicht geplant

STECK BRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Starbyte, Zirk-Preis: 50 bis 90 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA

in Vorbereitung

ATARI ST 53%

Grafik: 27% Sound: 0%

Schwierigkeit: mittel

C 64

in Vorbereitung

SCHRÄGLAGE

Crime Time

Der Alptraum eines jeden Trinkers wird Wirklichkeit: Eines Morgens wacht Ihr in einem Hotelzimmer auf und Euer Schädel fühlt sich an, als hätte Ihr unter einer Dampfwalze geschlafen; zu viel Whiskey, zu viele Zigaretten, zu viele billige Kneipen. Die letzte Nacht ist nur noch eine dumpfe Erinnerung in Euren wirren Gedanken. Doch die Realität holt Euch schneller ein, als Euch lieb sein kann. Im Nebenzimmer liegt eine Leiche und Ihr seid der Hauptverdächtige. Da Ihr nicht den Rest Eures Lebens in irgendeiner Gefängniszelle

verschimmeln wollt, heißt es, der Polizei ein Schnippchen schlagen und den wahren Täter stellen.

Starbytes Adventure "Crime Time" wird komplett mit der Maus gesteuert. Ihr seht die Umgebung aus Eurer Sicht; ein Textfenster schildert die aktuelle Lage. In einem Menü könnt Ihr zwischen acht verschiedenen Aktionen die passende für Euren Held aussuchen. Auf einer Kompaßrose klickt Ihr die Richtung an, in die Ihr gehen wollt. Alle Gegenstände, werden in einem Inventory-Fenster angezeigt. *vw*

Innovative Neuerungen sucht man bei Crime Time vergebens. Den Spieler erwartet eine deutsche Krimihandlung mit gebremstem Spannungsfaktor. Die Benutzerführung bietet keinen Anlaß zur Klage, hätte aber etwas komplexer ausfallen können: Acht Aktionen schränken die Kreativität des Compu-

Geht so



terspürhendes doch ganz schön ein. Offensichtlich soll die leicht schiefe Grafik den immer noch angeschlagenen Gesundheitszustand unseres Helden verdeutlichen. Wer ein leichtes Abenteuer sucht, und dabei vor spielerischer Schlichtheit nicht zurückschreckt, kann ja mal reinschauen.

WELTBEBEWEGEND



Spindizzy Worlds

Der Kreisel dreht sich wieder. Nachdem er vor gut fünf Jahren viele C 64-, Schneider CPC- und Atari XL-Besitzer wochen- und monatelang in die Verzweiflung gerollt hat, flitzt er nun frischen Mutes auf Amiga- und ST-Fans zu. Die Geschicklichkeitsgrübelelei "Spindizzy" zählt bis heute zu den raren Spieleklassikern und treibt wohl so manchem Computerveteran die ein oder andere Träne aus der Drüse, wenn er an die nächtelangen Kreiselungen vor dem Monitor zurückdenkt. Designer und Programmierer Paul Shirley hatte nach etlichen Jahren ein Einsehen und beschert uns mit "Spindizzy Worlds" die langersehnte Fortsetzung — allerdings nur auf Amiga und ST.

Für alle, die Spindizzy eher für ein Slangwort im Sinne von "Ich glaub, der spinnt!" halten, sei hier das grundlegende Spielprinzip kurz erklärt. Auf den ersten Blick erinnert Spindizzy an den legendären Arcade-Hit "Marble Madness" von Atari Games. Ihr steuert einen wendigen Kreisel, der feinfühlig mit dem Joystick durch ein Gebiet voller Rampen und Abgründe gelenkt werden will. Er gehorcht allen physikalischen Gesetzen; will nur mit Anlauf einen Berg erklimmen und beschleunigt bei einer Talfahrt. Mittels Knopfdruck schaltet Ihr den Turbo ein, erfolgt ein Druck auf die Space-Taste, wird abrupt gestoppt (sehr praktisch, wenn Ihr den Kreisel exakt po-

sitionieren wollt). Die dreidimensionale Landschaft sieht man von schräg oben, wobei man aus vier Blickwinkeln wählen kann. Umschalten während des Spiels ist jederzeit machbar. Wenn Ihr trotz aller Vorsichtsmaßnahmen doch in einen Abgrund stürzt, kostet dies Energie, die man durch das Sammeln von Diamanten und anderen Gegenständen wieder auffrischen sollte. Ist der Treibstoff verbraucht, habt Ihr vorläufig ausgespielt. Im Gegensatz zu Marble Madness kommt es bei Spindizzy

allerdings nicht nur auf Geschicklichkeit an, sondern Ihr müßt auch Eure grauen Zellen aktivieren. Gerade bei den Tüteleinlagen hat sich die Fortsetzung verbessert.

Wie der Name schon verrät, setzt sich das Spiel nicht aus Leveln, sondern aus verschiedenen Welten zusammen. Zu Beginn dürft Ihr wählen, ob das Planetensystem "Easy" oder "Hard" angepeilt wird. Für Anfänger empfiehlt sich auf jeden Fall die Stufe "Easy", denn hier wird man mit Steuerung und Spielprinzip vertraut gemacht.

Da jeder Planet aus mehreren Leveln besteht, ist es beinahe unmöglich, ein System am Stück durchzuspielen. Deshalb kann man nach jedem geschaffenen Planeten (inklusive Bonuslevel) den Spielstand auf Diskette speichern. Die Reihenfolge, in der man die Planeten absolvieren muß, ist übrigens nicht zwingend vorgeschrieben. Wer schließlich das "Easy"-System erfolgreich durchkreuzt hat, sollte sich den gut zwanzig Planeten des "Hard"-Systems widmen. Diese haben es allerdings in sich.

Damit die Angelegenheit nicht zu eintönig wird, stehen sämtliche Planeten unter einem anderen Motto. Der Name deutet meist schon an, was Euch erwartet. So werdet Ihr auf dem Planeten "Ballrace"



▲ Nur wer geschickt die Schalter einsetzt, kommt bei Spindizzy Worlds voran. (Amiga)

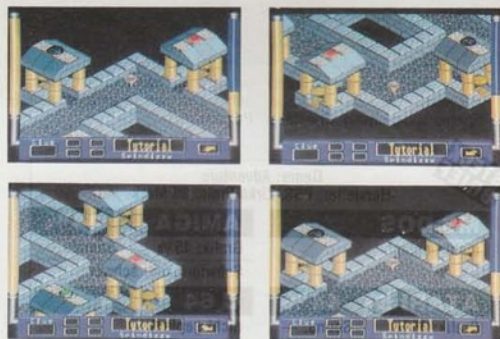
Ich bin restlos begeistert von dem, was Programmierer Paul Shirley da auf den ST gezaubert hat. Die Levels sind derart brillant ausgetüftelt, daß man für Wochen Spaß hat. Denn das war meiner Meinung nach die Schwäche des Vorläufers: Bei Spindizzy kurvte man etwas ziellos in der Gegend herum. Jetzt ist der Spielverlauf durch die verschiedenen Welten in wesentlich

Super!



ein absolutes Muß, auch wenn's streckenweise hart wird — schöner kann man Kreiseln nicht machen. Hut ab!

schmackhaftere Häppchen tranchiert. Die ST-Version spielt sich genauso gut wie die Amiga-Version; daß der Bildschirm umblättert, wenn man über den Rand herausfährt, stört mich nicht. Für Freunde von intelligenten Geschicklichkeitsspielen



Wer im Spiel nicht zwischen den verschiedenen Blickwinkeln umschaltet, dem entgeht so manches wichtige Detail (Amiga)

mit mehreren Hochgeschwindigkeitskursen konfrontiert, die innerhalb eines knackigen Zeitlimits zu absolvieren sind. Auf der "Pak Attack"-Welt machen statt dessen giftgrüne "Pac-Man"-Nachkömmlinge Jagd auf Euch. Andere Planeten verlangen wiederum mehr Kombinationsgabe beim Lösen der Puzzles. Besonders beliebt sind diverse Schalter, die jeweils andere Auswirkun-

gen auf die Umwelt haben. Manche öffnen geschlossene Türen, andere zaubern ganze Brücken herbei. Extrem knifflig wird die Geschichte, sobald mehrere Schalter in Wechselwirkung stehen. Außerdem gibt es zuhauf Felder, die nach einer Kreiselüberrollung erhellt bzw. wieder verdunkelt werden. So dürft Ihr bestimmte Levels erst verlassen, wenn Ihr alle "Lichter" angeknipst habt. Nicht nur zur Erheiterung, sondern auch zur Lösung verschiedener Puzzles, tragen die "Jumper"-Felder bei. Laßt Ihr den Kreisel aus sicherer Höhe

auf eines dieser Felder hinabfallen, federt er luftig-leicht zurück und kann so benachbarte Türme ohne Aufgang erreichen. Schließlich gesellen sich diverse Warp-Felder hinzu, die Euch in Sekundenbruchteilen von einem Punkt zum anderen transportieren. Neben all diesen Unwägbarkeiten müßt Ihr zusätzlich auf die umher-

schwirrenden Gegner aufpassen.

Im Gegensatz zum Original-Spindizzy wird in Spindizzy Worlds auf dem Amiga fleißig in alle Richtungen gescrollt. Beim ST muß man sich mit vertikalem Scrolling begnügen. Droht der Kreisel vom Bildschirm zu verschwinden, wird geflippt. *mg*



Diese Menü erwartet Euch vor Spielbeginn (Amiga)



Ein Level von oben gesehen

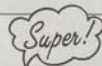


Vorsicht vor dem kühlen Naß (Amiga)



Mein Weihnachtsurlaub stand dieses Jahr ganz unter dem Motto "Morgens Spindizzy, mittags Spindizzy, abends Spindizzy." Obwohl mir der Kreisel so manchen Nerv gekostet hat, komme ich einfach nicht davon los. Paul Shirley hat

eine Fortsetzung abgeliefert, die man getrost als Meisterwerk titulieren kann. Sowohl alte Spindizzy-Hasen als auch Frischlinge erliegen gadenlos der Faszination des Kreiselabenteuers. Die Kombination aus Action- und Tüttelelementen ist bestens gelungen. Die einzelnen Planeten sind brillant ausgedacht und mit tückischen Stellen nur so gespickt. An eines muß man sich al-

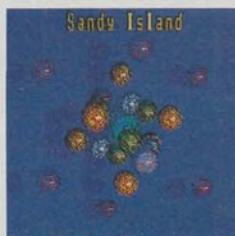


lerdings gewöhnen: das Stoppen des Kreisels mit der Space-Taste. Da man oft den Knopf einsetzen muß, um z.B. diverse Hügel zu erklimmen, sind beide Hände an den Joystick gefesselt. Auf dem Berg angekommen, heißt es in Sekundenbruchteilen

mittels Space-Taste abzubauen. Anfangs fiel mir dabei meist der Joystick aus der Hand; nach gezielter Übung klappt's inzwischen ganz gut. Ansonsten weist Spindizzy Worlds keine Mängel auf. Wer für die trüben Winterabende ein Geschicklichkeitsspiel mit Langzeitmotivation sucht, dem kann ich dieses fantastische Programm nur wärmstens empfehlen.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit	
Hersteller: Activision, Zirkapreis: 90 Mark	
MS-DOS	AMIGA 86%
nicht geplant	Grafik: 68% Sound: 62%
	Schwierigkeit: schwer
ATARI ST 86%	C 64
Grafik: 67% Sound: 62%	nicht geplant
Schwierigkeit: schwer	



Das Planetensystem im Überblick (Amiga)

◀ Nur wer alle Pfeilfelder "anknips", darf in den nächsten Level vorrücken (Amiga)

**Seit Äonen sehnsüchtig erwartet -
jetzt endlich gibt's POWER PLAY
zum Abonnieren!**

AL-T-L>I

★ - mit Berichten und
beinharten Tests
von Computer- und
Videospielen

... das
**hypergalaktische
Verwirrspiel
als
Begrüßungsgeschenk**

★ - neueste Software
auf Herz und
Nieren geprüft

★ - mit Tips&Tricks zu
den schwierigsten
Spielen

... und dazu mit noch mehr Vorteilen:

★ den Preisvorteil
★ bequeme Zahlungsweise
★ das Begrüßungsgeschenk
★ wird mit Lichtgeschwindigkeit
geliefert (dieser Extra-Service
kostet nix!)

...oder wißt Ihr
was
Besseres??!

Im Abo nur
5,80 DM
anstatt 6,50
DM



Nutzt die Vorteile
des besonders
günstigen Jahres-
angebotes und
schickt die Karte
am besten heute
noch ab!

**POWER
PLAY**

JAHRES-ANGEBOT

1. Ihr bezahlt im Abonnement
nur noch 5,80 DM statt 6,50 DM
für eine Ausgabe!

2. Ihr könnt wählen, ob Ihr
jährlich, halbjährlich oder
vierteljährlich bezahlen wollt!

3. Ihr bekommt das Super-Starkiller-
Puzzle als Begrüßungsgeschenk dazu!

4. Ihr erhaltet Power Play
noch bevor sie am Kiosk erscheint!

5. Die Lieferung kostet
Euch keinen Pfennig extra!

WO GIBT ES DAS SONST NOCH
IN DIESER GALAXIS??!



Bitte tragt auf der Rückseite dieser Karte Euren Namen und
Adresse ein und steckt sie dann frankiert in den Briefkasten.

POWER TIPS

ZUM SAMMELN

Player Manager Teil 4

ST • AMIGA • C64

beachten die Ihr immer be-
rücksichtigen solltet.

Das Programm bestraft den
Benutzer, wenn man einen ge-
sicherten Spielstand mehr als
einmal neu lädt (offenbar wird
bei jedem Laden bei dem be-
treffenden Spielstand ein Zähler
einen Punkt hochgesetzt und
gespeichert; man versuche
einmal, einen Spielstand
von einer schreibgeschützten
Diskette zu laden...). Zwar wird
der Spielstand ordnungsge-
mäß geladen, jedoch zieht das
Programm in der Folge bei der
Bewertung des Präsidiums je-
den Spieltag einen festen Ma-
lus ab (nachdem man den
Spielstand das zweite Mal ge-

laden hat 1%, nach dem dritten
Mal 2% usw.). Entsprechendes
gilt, wenn man in derselben
Spielwoche mehrmals spei-
chert. Der ständige Abzug bei
der Bewertung des Präsidiums
führt über kurz oder lang zur
Entlassung. Daher speichere
man jeden ersten oder zweiten
Spieltag ab und lösche einen
Spielstand, den man gerade
wieder eingeladen hat, sofort
wieder, um ihn nicht versehent-
lich wieder zu laden. So hat
man immer einen oder mehrere
"saubere" Spielstände, die
es einem ermöglichen, ein
oder mehrere Spieltage noch
einmal zu spielen, wenn diese
beim ersten Mal in die Hose ge-

gangen sind. Schließlich noch
allgemeines zum Spielablauf:
Mit einer neu erstellten Mann-
schaft sollte man erst etwa eine
halbe Saison spielen, um gute
und schlechte Leute zu erken-
nen sowie die optimale Aufstel-
lung zu finden, und dann die
RESTART-Funktion benutzen.
Anschließend kann man die er-
ste Saison optimal beginnen,
insbesondere schlechte Spie-
ler sofort verkaufen (nicht zu
viel feilschen, sonst bekommt
man sie nicht los) und ein, zwei
wirklich gute Spieler kaufen.
Anfangs ist zumindest ein pas-
sabler Torwart besonders
wichtig. Nicht besonders sinn-
voll ist es, den möglichst

**POWER
PLAY**

MITMACH-KARTE

Folgende Artikel aus Ausgabe _____ haben mir besonders gut gefallen:

- | | |
|----------|-------------|
| 1. _____ | Seite _____ |
| 2. _____ | Seite _____ |
| 3. _____ | Seite _____ |

Bei diesem Artikel hat mir die grafische Gestaltung am besten gefallen:

- | | |
|----------|-------------|
| 4. _____ | Seite _____ |
|----------|-------------|

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen: _____

Welchen Computer oder welches Videospiel wollen Sie sich kaufen _____

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Tips: _____



Eure Nachricht an
die Redaktion

Ja, ich möchte Power Play zum Jahrespreis von 69,60 DM. (Ausland zzgl. Porto) für 12 Ausgaben abonnieren. Ich bezahle das Abonnement im voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

Die 60 Pf
Briefmarke
hier aufkleben!

Name, Vorname _____

Straße, Hausnummer _____

PLZ, Wohnort _____

Telefon(Vorwahl) _____ Alter _____

Datum, 1. Unterschrift
Ich bezahle ☐ jährlich ☐ halbjährlich ☐ vierteljährlich

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift _____ 01/AD 10 12

Antwortkarte

Power Play

Abonnement-Service

Markt & Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Player Manager Teil 4

schnellen Aufstieg anzustreben. Es braucht meist mehr als eine Saison, um eine in der zweiten bzw. ersten Liga konkurrenzfähige Mannschaft aufzubauen. Außerdem macht es wesentlich mehr Spaß, in der dritten Liga oben mitzuspielen, als in der zweiten im Mittelfeld zu dümpeln (im übrigen ist man mit Mißerfolg in der höheren Liga schnell am Rand der Entlassung). Insgesamt ist eine stetige, aber nicht zu schnelle Aufwärtsentwicklung am sinnvollsten. Ein Punkt ist bei der Erreichung höherer Ziele extrem wichtig: Der PO-KAL! Im Halbfinale kassiert man für die Teilnahme 300k

und im Endspiel sogar 600k. Nur mit diesen Finanzspritzen kann man sich am Anfang der nächsten Saison die Besten des Transfermarktes kaufen und kontinuierlich nach oben kommen. Und nur mit guten Leuten macht das Spielen in den höheren Ligen Spaß. Also sollte man die Möglichkeiten des Abspeicherns besonders beim Pokal nutzen.

Es ist auch keineswegs besonders schwer, im Pokal Erfolg zu haben. Auch bei Player Manager sehen die "kleinen" gegen höherklassige Mannschaften sehr häufig gut aus. So ist es mir gelungen, mit einer drittklassigen Mannschaft

zweimal hintereinander den Pokal zu gewinnen. So, das war's eigentlich (puh!). Vielleicht ein bißchen viel an Information auf einmal, aber so komplex ist "Player Manager" nun einmal, und hierin und in der daraus folgenden Wirklichkeitsnähe liegt ja auch der Reiz des Spiels. Ich würde mich jedenfalls freuen, wenn der eine oder andere Tip Erfolg bringen würde. So oder so: Viel Erfolg allen, die sich an diesem Spiel versuchen! vw

Verlag Markt & Technik AG
Redaktion **POWER PLAY**
Stichwort: Power-Tips
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Bitte Karten an der Perforation herausreißen.

POWER PLAY LESER - HITPARADE

Gewinnt mit POWER PLAY!

Die Teilnahmebedingungen findet Ihr im Heft

Folgende drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten:

1. _____
2. _____
3. _____

Ich besitze folgenden Computertyp:

Absender: _____

Name, Vorname _____ Alter _____

Straße, Hausnummer _____

PLZ, Wohnort _____

Die 60 Pf
Briefmarke
hier aufkleben!

Antwortkarte

Power Play

Redaktion

Markt & Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar



GEWINNT MIT BOMICO

Fast geschenkt:

Ein ganzes Jahr lang verlosen
wir insgesamt 14400 Mark
und zwölf feine Walkmen.

Dafür müßt Ihr nur zehn Fragen
richtig beantworten...

BOMICO

TOP TEN

1. Transworld
2. Loopz
3. Puzznic
4. Geisha
5. Sim City
6. Invest
7. Maupiti Island
8. Battle Command
9. Wheels of Fire
10. F-29 Retaliator

Was gibt's Besseres als ein wenig Musik aus dem Walkman? Oder könnt Ihr eben mal 200 Mark gebrauchen? Mit ein wenig Glück und einer Portion Wissen könnt Ihr kräftig abstauben — ab sofort gibt's monatlich einen Walkman oder sechsmal 200 Mark zu gewinnen. Was müßt Ihr dafür tun? Die Teilnahmebedingungen sind ganz einfach. Rechts seht Ihr die Hitparade des Distributors "Bomico". Ihr müßt jetzt einfach die richtige Software-Firma zum entsprechenden Spiel finden. Ein Beispiel: "Kult" wurde von dem Software-Haus Exxos pro-

grammiert — die Antwort lautet also "Exxos". Lest Euch die Hitparade durch, schreibt die zehn Spiele und die zehn Firmen auf eine Postkarte und schickt sie an

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Kennwort: Bomico
Hans-Pinsel-Str. 2 · 8013 Haar

Unter allen richtigen Einsendungen werden per Los die Gewinner ermittelt. Einsendeschluß ist am 15. März 1991, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Der Wettbewerb wird nächsten Monat fortgesetzt. *al*

ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN B

1. Atari Club Colonia e.V.

Seit Anfang 1988 gibt es ihn schon, den Kölner Computerclub, der sich auf den Atari spezialisiert hat (XL/XE, ST, TT, Stacy, Portfolio und PC). Am stärksten nimmt der ST, gefolgt vom XL/XE die Clubarbeit in Anspruch. Die letzten beiden Jahre führten die Mitglieder einen Basic- und einen GFA Basic-Kurs durch, auf den im nächsten Jahr ein C-Kurs, sowie ein Adimens und Calamus Kurs folgen soll. Außerdem gibt es Workshops zu Adimens, MIDI, Grafik und DTP, sowie eine große PD-Bibliothek, Btx-Anschluß und eine Infoseite in der Atari Welt (226221224).

Seit gut 14 Tagen hat der Club auch eine eigene Redaktion, die das über hundert Seiten starke Clubmagazin, mit aktuellen Berichten, Tests von Hard und Software sowie Tips und Tricks verfaßt. Einmal monatlich findet ein Treffen im Clubraum statt, ansonsten treffen sich die Mitglieder beim Schriftführer des Clubs. Zu seiner Gefolgschaft zählt der 1. Atari Club Colonia immerhin 250 Mitglieder, die sich über Deutschland, die Schweiz, Österreich, Italien und Luxemburg verteilen. Außerdem haben sie Kontakte zu Clubs in Österreich und Griechenland.

Adressen

Red Riger

Computertyp: C 64
Anschriß: Tiger GmbH
Andr Holck
Horslerlandstr. 10
2206 Kl. Offenroth
Tel. 04121/85714

PC-Club Norddeutschland

Computertyp: PC
Anschriß: PC-Club Norddeutschland
U. Franke
Knickweg 3
2400 Lübeck 14
Tel. 0451/306881

Skywar

Computertyp: C 64
Anschriß: Skywar
PLK 024 285 D
3235 Hess-Oldendorf 1

Amiga Club Österreich

Computertyp: Amiga
Anschriß: Amiga Club Österreich
Kirchgasse 27
A-1070 Wien

Mega-Club

Computertyp: Sega Mega Drive, PC-Engine
Anschriß: Mega-Club
Martin Brändle
Grünastr. 2
CH-9204 Andwil

S.S. Computercub Berlin

Computertyp: Amiga 500, 1000, 3000
Anschriß: T.S.S. Computercub Berlin
PLK 062 913 c
1000 Berlin 65

The Twentyone Century

Computertyp: C 64
Anschriß: TTC
The Twentyone Century
PLK 001 022 a
2913 Apen 1

MS-DOS Computercub

Computertyp: MS-DOS
Anschriß: MS-DOS Computercub
Michael Geisel
Ropperhäuser Str. 4
3579 Friedland/Obg.

Computerclub Walsum, Die Turtles

Computertyp: Amiga 500, C64, Atari 800 XL
Anschriß: Mario Grasso
Gutenstr. 23
4100 Duisburg 18

64er Club Essen

Computertyp: C 64
Anschriß: Björn von Lent
Zwinglstr. 22
4300 Essen 1

Night Angel Videogamesclub

Computertyp: 8-Bit und 16-Bit, Nintendo NES, Gameboy, PC-Engine, Neo Geo, Atari Lynx
Anschriß: Night Angel Videogamesclub
Thorsten Prügmeier
Pflingborn 35
4300 Essen 12

Smartbomb

Computertyp: Gameboy, Sega Mega Drive, Atari ST
Anschriß: Smartbomb
Steuerstr. 5b
4710 Lidinghausen
Tel. 02591/5563

Script Computer Club

Computertyp: MS-DOS-System
Anschriß: Scharif Hafiz
Flachweg 24
4780 Lippstadt 15

Computerclub Geseke CCG

Computertyp: C 64, C16, Plus 4
Anschriß: Maik Wellhausen
Karl-Coederstr. 5
4787 Geseke 1

Player

Computertyp: Amiga 500
Anschriß: Player
Eggweg 69
4800 Bielefeld 13

AFC der Amiga-Fan-Club

Computertyp: Amiga 500, 1000, 2000
Anschriß: AFC der Amiga-Fan-Club
Sprenghweg 124 oder PF. 5003
4952 Porta Westfalica

CPC-User-Club Unicorn

Computertyp: CPC, CPC Plus, GX 4000-Konsole
Anschriß: CPC-User-Club Unicorn
Im Vogelsang 17
5000 Köln 50

Atari Club Colonia e.V.

Computertyp: Atari XL, ST und PC
Anschriß: 1. Atari Club Colonia e.V.
c/o R. Straberg
Alzeyenstr. 32
5000 Köln 60

Marks Actionspiel Club

Computertyp: Amiga
Anschriß: Mark Meyer-Eppler
Manenkirchstr. 9 b
5205 St. Augustin 1

Empire Club

Computertyp: Amiga
Anschriß: Empire Club
c/o Holger Höbermann
Im Aplegarden 19
5300 Bonn 2

EDK Erster Deutscher Kick Off-Club

Computertyp: Amiga 500
Anschriß: EDK
Thorsten Knott
Landgraben 11
5303 Bornheim 1

Game Boy Wizards

Computertyp: Game Boy
Anschriß: Game Boy Wizards
Peter Eilebracht
An der Seilerbahn 22
5413 Bensdorf

PMS-Computerclub

Computertyp: C 64, Amiga
Anschriß: PMS-Computerclub
Peter Ziewer
Im Kreuzen 61
5524 Malbergweich

Elite-Fan-Club

Computertyp: Amiga 500
Anschriß: Elite Fan Club
Am Kleehegen 61
5788 Winterberg 5

Lynxianer Lynx-Club

Computertyp: Atari Lynx
Anschriß: Lynx-Club
Hans-Jörg Sebastian
Siegfriedstr. 3
6384 Schmitteln 3

Fun-Club

Computertyp: Sega Mega Drive, PC-Engine
Anschriß: Fun-Club
Talstr. 69 c
7000 Stuttgart 1

1. Deutscher Lynx-Club

Anschriß: 1. Deutscher Lynx-Club
Jens Langner
Steinstr. 57
7024 Filderstadt 4
0711/77 32 72

Phoenix Computer Club

Computertyp: Alle
Anschriß: Phoenix Computer Club
Redaktion New Gambler
Burgweg 3
7186 Billingsbach

Rainbow Softworks Computerclub

Computertyp: C 64
Anschriß: Rainbow Softworks Computer Club
Agnestr. 4b
8400 Regensburg
Tel. 0941/26 222

Sega Mega/PC Engine Club

Computertyp: Mega Drive, PC Engine
Anschriß: Sega Mega/PC Engine Club
Martin Geistreiter
Birkenstr. 8
8401 Köferring

Virus

Computertyp: Atari 1040 ST (E), C 64
Anschriß: Marcus Eller
Hauptstr. 12
8701 Allersheim
Tel. 09336/503

The Guys of Kreativ

Computertyp: C 64
Anschriß: Hannes Moser
Achenseestr. 54
A-6200 Jenbach
Tel. 0043/5244/28186

Tif und Fit

Computertyp: Alle Amigas
Anschriß: Tif und Fit
Schönegg
CH-3910 Saas-Grund
Tel. 028/57 16 50

Neuzugänge

Amiga & Gameboy Club

Computertyp: Amiga, Gameboy
Leistungen: Clubzeitung mit kostenlosen Kleinanzeigen, "PD-Disk (Amiga) im Monat
Schwerpunkte: Erfahrungsaustausch, PD-Software, Spielrezepte, preiswerte Hardware, Software u. Module für Gameboy
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark (Amiga), 2 Mark (Gameboy)
Anschriß: Amiga & Gameboy Club
Postfach 102211
3500 Kassel

GCT Videospiel-Club

Computertyp: PC-Engine u. Megadrive
Leistungen: Clubzeitschrift, großer Gebrauchtspielermarkt Mitgliedsrabatt beim GCT Videospielersabend
Mitgliedsbeitrag: 24 Mark jährlich
Anschriß: GCT Videospiel-Club
z.Hd. Daniel Schwill
Heliweg 39
4620 Castrop-Rauxel

Promising Dungeons Association

Computertyp: MS-DOS PC, XT, AT
Leistungen: Spieletests, PD-Bibliothek, Tips & Tricks, Mitgliederdisk 2 x monatlich
Schwerpunkte: Computerrollenspiele, Adventures u. Simulationen, Tips u. Hilfen
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark monatlich
Anschriß: Promising Dungeons Association
z.Hd. Mark Fuchs
Helfensteinstr. 19
5411 Eitelborn

Atlanta Computer Club

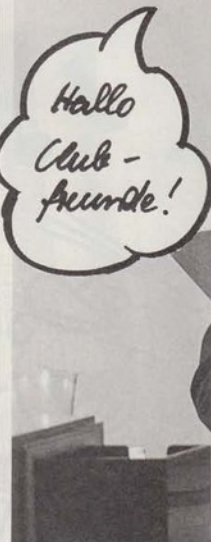
Computertyp: Amiga 500, 1000, 2000, 3000
Leistungen: Club-Disk, Expertenforum, Hard- u. Software-Einkauf, PD-Ecke, Clubtreffen
Schwerpunkte: Einsteigerhilfen, Sammeleinkauf
Mitgliedsbeitrag: bis 3 Mark
Anschriß: Atlanta Computer Club
Michael Tischer
Erich-Kästnerstr. 37
6073 Egelsbach

Death-Soft

Computertyp: C 64
Leistungen: PD-Software, Programmierung in Basic und Assembler, Info-Disk
Schwerpunkte: Lösungen zu Adventures usw.
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschriß: Mario Overdick
Zur Marienau 4
6642 Mettlach 1
Tel. 06864/1779

The New Alex Kidds

Computertyp: Sega Mega Drive



Leistungen: vierteljährlicher Club-Fanzine, wöchentliche Hotline, 3-4x jährlicher Gewinnspiele, Tips & Tricks
Mitgliedsbeitrag: jährlich 43,- DM/43 SFR/300 öS
Anschriß: N.A.K.S The New Alex Kidds
Maulbeergasse 9
A-1220 Wien

Amiga Dotty Club

Computertyp: Amiga 500, Game Boy
Leistungen: News, Spieletests, Specials, Preisausschreiben, Hipparade, Highscores, Comic
Mitgliedsbeitrag: 2 Mark monatlich
Anschriß: Amiga Dotty Club
Andi Wenk
Purcellstr. 14
8400 Regensburg

Lynx-Club

Computertyp: Lynx
Leistungen: Mailboxbrett, Treffen, Tips & Tricks Pool (alle 2 Monate), Zeitschrift
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark bzw. 20 Schilling monatlich
Anschriß: Christian Lenikus
Weidenweg 18
A-4820 Bad Ischl
oder
Hans-Jörg Sebastian
Siegfriedstr. 3
6384 Schmitteln 3

Star Bit Club

Computertyp: C 64, C 128
Leistungen: monatliche Diskmag, mit Tips, Demos, News
Schwerpunkte: Denkspiele, Rollenspiele, News, Jump'n Runs, Shoot em out
Mitgliedsbeitrag: 60 Mark/Gulden jährlich
Anschriß: Star Bit Int.

KLICK ALLE

CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK



Hallo Clubfreunde, mittlerweile ist meine Club-datei schon ganz schön umfangreich. Damit niemand bevorzugt wird, führen wir jeden Club insgesamt dreimal in unserer Adressenliste. Im halb-jährlichen Rhythmus findet Ihr dann wieder die große Gesamtübersicht, nach Postleitzahlen sortiert. Jeder Club wird außerdem von uns im Laufe der Zeit einmal angeschrieben, damit ich ihn etwas ausführlicher vorstellen kann.

Und nun noch eine Bitte an alle, die einen Club anschreiben und mit einer Antwort rechnen. Bedenkt, daß Porto teuer ist und nicht jeder Club eine volle Kasse hat: Am besten, Ihr legt gleich einen frankierten und adressierten Umschlag für die Antwort bei.

Diejenigen, die noch nicht auf unserer Clubseite zu finden sind, aber gerne dabei wären, sind hiermit herzlich aufgefordert, uns zu schreiben und folgende Fragen zu beantworten:

1. Wie heißt der Club und welche Anschrift hat er?
2. Mit welchem Computertyp und Videospiel-system beschäftigt er sich?
3. Wie hoch ist der Mitgliedsbeitrag?
4. Was sind die Schwerpunkte der Clubarbeit und welche Leistungen bietet er sonst noch?

Kennwort: Victory
De Wieken 66
NL-6581 DH Malden
Hotline zu Spielen:
NL-080-58 21 85

The Phantasy Club
Computertyp: Sega Master System
Schwerpunkte: Tests, Clubmagazin 4x jährlich, Tips & Tricks, Komplettlösungen
Mitgliedsbeitrag: DM 30,- jährlich
Anschrift: The Phantasy Club
Andreas Bender
Meinisdorfer Weg 30
2420 Eutin

Future All Computer Club
Computertyp: Plus 4, C64, C128, Amiga und PC
Leistungen: PD-Bibliothek, jährl. Clubtreffen, verbilligter Einkauf von Hard- u. Software, Clubzeitschrift (alle 6 Wo.)
Schwerpunkte: Spiele, Anwenderprogramme, BTX, DFÜ, Hilfe bei Problemen
Mitgliedsbeitrag: DM 7,50 monatlich
Anschrift: Future All Computer Club e.V.
Matthias Stahl jun.
Stefanstr. 53
5040 Brühl

Die Outsider
Computertyp: Amiga
Schwerpunkte: Clubzeitschrift monatlich, Lösungen, Hitparaden
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Die Outsider
PLK 03 17 49 C
6200 Wiesbaden

Compu Soft
Leistungen: Einführungs-disk, PD-Software, Erfahrungsaustausch, 2x jährlich, Clubdisk
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Compu Soft
Patrik Eckert
Josenstr. 19
6642 Mettlach

Ibrox Computerclub
Computertyp: C 64,
Schneider CPC, Atari ST
Leistungen: kostenlose Clubzeitung (separat für die Systeme)
Schwerpunkte: Anwendung, Drucker, Hardware, Spiele
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark monatlich oder DM 30,- jährlich
Anschrift: Ibrox Computer-club
c/o Thomas Dinse
Postfach 2007
8399 Rothalmünster

Guys Of Kreativ
Computertyp: C 64, Amiga
Leistungen: Clubzeitung, Service-Disk, Ermäßigung für Spiele, Hotline, kleine Hardwarebauten
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Guys Of Kreativ
Hannes Moser
Achenseestr. 54
A-6200 Jenbach
Tel. 00 43/5244/26184

Console Trouble
Computertyp: Sega Mega Drive, PC-Engine, Game Boy, Atari Lynx, Game Gear
Leistungen: Clubheft, Clubkarte, News, Treffen, Spieltests, Cheats, Gewinnspiele
Mitgliedsbeitrag: 2 sFr monatlich
Anschrift: Console Trouble
Birkenstr. 16
CH-8302 Klofen

Eagle Boys Club
Computertyp: Atari ST
Leistungen: Clubzeitschrift, PD-Sammlungen
Schwerpunkte: GFA-Basic-Programmierung, Spieltests, PD-Tests, Erfahrungsaustausch, Einsteigerhilfen
Mitgliedsbeitrag: 15 sFr
Anschrift: Eagle Boys Club
M. Heft
Unterdorfstr. 21
CH-9113 Degersheim

Skywar
Computertyp: C 64
Leistungen: Immer aktuelle Spiele
Mitgliedsbeitrag: nicht genannt
Anschrift: Skywar
PLK 024 285 D
3235 Hess-Oldendorf 1

Amiga & Gameboy Club
Computertyp: Amiga, Gameboy
Leistungen: Clubzeitung mit kostenlosen Kleinanzeigen, "PD-Disk (Amiga) im Monat
Schwerpunkte: Erfahrungsaustausch, PD-Software, Spieltests, preiswerte Hard- u. Software u. Module für Gameboy
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark (Amiga), 2 Mark (Gameboy)
Anschrift: Amiga & Gameboy Club
Postfach 10 22 11
3500 Kassel

GCT Videospiel-Club
Computertyp: PC-Engine u. Megadrive
Leistungen: Clubzeitschrift, großer Gebrauchtspielmarkt, Mitgliedsrabatt beim GCT Videospielersand
Mitgliedsbeitrag: 24 Mark jährlich
Anschrift: GCT Videospiel-Club
z.Hd. Daniel Schwill
Heltweg 39
4620 Castrop-Rauxel

Promising Dungeons Association
Computertyp: MS-DOS PC, XT, AT
Leistungen: Spieltests, PD-Bibliothek, Tips & Tricks, Mitgliederdisk 2x monatlich
Schwerpunkte: Computer-Rollenspiele, Adventures u. Simulationen, Tips u. Hilfen
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark monatlich
Anschrift: Promising Dungeons Association
z.Hd. Mark Fuchs
Helfensteinstr. 19
5411 Eitelborn

Atlanta Computer Club
Computertyp: Amiga 500, 1000, 2000, 3000
Leistungen: Club-Disk, Expertenforum, Hard- u. Software-Einkauf, PD-Ecke, Clubtreffen
Schwerpunkte: Einsteigerhilfen, Sammeleinkauf
Mitgliedsbeitrag: bis 3 Mark
Anschrift: Atlanta Computer Club
Michael Tischer
Erich-Kästner-Str. 37
6073 Egelsbach

Death-Soft
Computertyp: C 64
Leistungen: PD-Software, Programmierung in Basic und Assembler, Info-Disk
Schwerpunkte: Lösungen zu Adventures usw.
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Mario Overdick
Zur Marienau 4
6642 Mettlach 1
Tel. 06864/ 17 79

The New Alex Kidds
Computertyp: Sega Mega Drive
Leistungen: vierteljährl. Club-Fanzine, wöchentl. Hotline, 3-4 mal jährlich Gewinnspiele, Tips & Tricks
Mitgliedsbeitrag: jährlich 43,- DM/ 43 SFR/ 300 öS
Anschrift: N.A.K.S The New Alex Kidds
Maulbeergasse 9
A-1220 Wien

Amiga Dotty Club
Computertyp: Amiga 500, Game Boy
Leistungen: News, Spieltests, Specials, Preisausschreiben, Hitparade, Highscores, Comic
Mitgliedsbeitrag: 2 Mark monatlich
Anschrift: Amiga Dotty Club
Andi Wenk
Purcellstr. 14
8400 Regensburg

Lynx-Club
Computertyp: Lynx
Leistungen: Mailboxbrett, Treffen, Tips & Tricks Pool
(alle 2 Monate), Zeitschrift
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark bzw. 20 Schilling monatlich
Anschrift: Christain Lenikus
Weidenweg 18
A-4820 Bad Ischl
oder
Hans-Jörg Sebastian
Siegfriedstr. 3
6384 Schmittlen 3

Star Bit Club
Computertyp: C 64, C 128
Leistungen: monatlich Diskmag mit Tips, Demos, News
Schwerpunkte: Denkspiele, Rollenspielenews, Jump'n Runs, Shoot 'e Ups
Mitgliedsbeitrag: 60 Mark/Gulden jährlich
Anschrift: Star Bit Int.
Kennwort:Victory
De Wieken 66
NL-6581 DH Malden
Hotline zu Spielen:
NL-080-58 21 85

Eure Ull. Peters

Richtet Eure Zuschriften an:

Markt & Technik AG
Redaktion **POWER PLAY**
Kennwort: Clubs
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar

C 64 GS

Als ich in der **POWER PLAY** 11/90 über die neue C64-GS-Konsole las, bin ich total ausgeflippt. Auf einem Modul sind 512 KByte RAM nutzbar und es gibt keine lange Ladezeit! Nun zu meiner Frage: Kann man nicht mit einem Modul mehr aus dem C 64 rausholen, so daß es bessere Spiele gibt? Ist es möglich, auf so einem Modul z.B. "Zak McKracken", "Indiana Jones III" oder "Loom" zu speichern?

Thomas Heisig, Berlin

Die Speicherkapazität der Module ist leider nicht die Lösung aller C 64-Probleme. So kann auch die Konsolenvariante des C 64 wie gehabt nur 64 KByte des Modulspeichers auf einmal nutzen, während auf Computern wie dem Amiga 512 KByte Standard sind. Komplexe Spiele, bei denen nicht nur blitzschnelles Nachladen von Grafik und Daten gefragt sind, dürften damit weiterhin eine Domäne der 16-Bit-Computer bleiben. Von den Dir erwähnten drei Adventures sind z.B. keine Modulversionen geplant. *hl*

Total ätzend

Es wird immer wieder über die Gefahrenquelle "strahlender Monitor" berichtet. Man sollte aber lieber mal das Thema "strahlende **POWER PLAY**" anschneiden – das Giftgrün der Powertips ist ja wohl das Letzte. Total ätzend. Probiert doch mal mintgrün, purpurrot oder neongelb aus! Wenn Ihr von dem Horrortrip wieder runter



seid, ändert doch bitte den Hintergrund – sonst bekommt Trantor Arbeit! Eine Million Credits wäre mir die Sache vielleicht wert. Und nun noch etwas zum CDTV: Aus einer etwas älteren Ausgabe und der 10/90 weiß man gerade eben worum es geht. Bringt doch bitte einen ausführlichen Test oder Bericht über das Ding, bevor sich irgendwelche Leute darüber äußern und die Leser völlig verwirren.

Marc Rausch, Telgte

Risikofrei?

Mein Vater ist selbständig und wird sich für seine Firma einen MS-DOS-PC im Wert von ca. 15000 Mark zulegen. Da der PC VGA-Grafik hat, würde ich mir gerne Spiele-Software für diesen Computer zulegen. Mein Vater meint aber, daß gerade diese "Massen-Software" Viren übertragen könne, und daß er das Risiko, den Computer dadurch zu zerstören, nicht tragen könne. Ich meine dagegen, daß die Spiele-Software durch ihren hohen Preis vor Viren geschützt sein müßte, oder? Was sagt Ihr dazu?

Lars Müller, Essen

Richtig riskant ist nur das (ohnehin illegale) Benutzen von Raubkopien, die mit schöner Regelmäßigkeit virenver-

sucht sind. Bei Original-Software kann man in der Regel sicher sein, daß die Hersteller sämtliche Virenschutz-Maßnahmen getroffen haben. Einen absolut hundertprozentigen Schutz vor Computerviren gibt es allerdings weder bei Anwendungs- noch bei Spiele-Software. Der kluge Mann macht deshalb regelmäßig Backups von seiner Festplatte. *hl*

Breitgelaufen

Ich möchte mich dem Leserbrief von Wolfgang Röttger anschließen, indem er Kommentare, die noch über dem Titel eines Spiels stehen, kritisiert. Bei einem Kommentar sollte es eine journalistische Selbstverständlichkeit sein, daß er erst nach dem Bericht abgegeben wird, denn erst sollte man ja einen möglichst objektiven Eindruck von dem Spiel erhalten. Ein Kommentar für sich ist sinnlos, nichtsagend und ägerlich.

Worauf ich noch eingehen möchte, sind die mit abwechselnden Farben unterlegten Halbseitentests. Ich finde, daß diese Seiten einfach kein optisches Profil haben. Die unterschiedlichen Farben sind für mich nicht mehr als ein billiger Ersatz für ein ordentliches und individuelles

Layout. Die Gleichförmigkeit der Gestaltung läßt mich die Halbseitentests als einen einförmigen "Testbrei" empfinden, der einen nicht gerade zu weiterer Lektüre motiviert. Die Gestaltung verleitet dazu, die Halbseitentests als unwichtig und uninteressant abzuhaaken. Das Farbschwachschi kann da auch nicht mehr viel helfen. Außerdem solltet Ihr die Halbseitentests nicht auch noch gebündelt zusammenquetschen, wie z.B. in Ausgabe 10/90 auf den Seiten 116-121 geschehen. Bitte versucht statt dessen, diese Tests durch eine Variierung der Anordnung von Überschrift, Bericht, Bildschirmfotos und Bewertungsbereich wieder interessanter zu machen und trennt die Tests anstelle durch verwirrende Farben wieder durch einen einfachen, schwarzen Strich.

Matthias Drees, Köln

Wie schwarz darf Humor sein?

Der Artikel über die "Furchtbaren 10" war sahne-mäßig. Mehr von dieser Sorte (wie auch Anatols Bericht über Sprites). Dem Leser, der in Ausgabe 11/90 über "Nuclear War" wettete, muß ich Recht geben. Das einzige, was ich an schwarzem Humor in dem Spiel entdeckte, ist die Schlußzene, in der der "Gewinner" im Strahlenschutzanzug "I won" ruft. Ansonsten können auch die Parodien der Politiker nicht über die Geschmacklosigkeit des Spiels hinwegtäuschen, denn schaut Euch mal die Fotos der Mißgeburten



MAGIC GAMES

Belgradstraße 31, 8000 München 40
Telefon 089/302959, Telefax 089/301959

- Amiga – Sonderangebote
- Atari – IBM/PC – Neuheiten – Atari Lynx
- Secondsoftware – C 64 – Mega Drive
- Game Boy – Testmöglichkeiten auf 7 Systemen

Versand und Laden: Versand Inland per Nachnahme oder Vorkasse zzgl. DM 6,- Versandkosten.
Versand Ausland Vorkasse zzgl. DM 12,- Versandkosten. Kostenlose Liste gegen frankierten Rückumschlag.
Geschäftszeiten Mo.-Fr. 10-18.30 Uhr, Sa. 10-14 Uhr.



und der aufgedunsenen Kinder mit Krebsgeschwüren und Haarausfall an, die noch in Tschernobyl leben müssen. Ich glaube, dann wird einem erst bewußt, wie übel die Idee von dem Spiel und die wirklich perverse Werbung ("Strahlen Sie, bis Sie glühen") ist. Es gibt so viele nette Spiele, muß man jetzt schon auf so was zurückgreifen, um den Computerspieler etwas zu bieten? Außerdem finde ich es wirklich schade, daß es allmählich in Mode kommt, netten Spielen ein bißchen Pep durch Blutrünstigkeiten zu verpassen.



Flammenwerfer,
Modell Felix Rosenberger

So geschehen bei "Flood", wo man, nach Bestehen aller Levels mit einem tollen "Ich-habe-Quiffy-gerettet"-Feeling in den Sessel sinkt, mit ansehen muß, wie Quiffy von einem Auto vermahnt wird (in einer schönen Blutlache). Nichts gegen schwarzen Humor, aber ich möchte von solchen Sachen bitte verschont bleiben, wenn ich ein harmloses Spiel spiele.

Leider Absender vergessen!

Keine Ansteckungs- gefahr

Zu Daniel Remsperger aus Heft 11/90: Dein eigentliches Problem habe ich halt doch nicht begriffen. Wer also lange genug "Nuclear War" gespielt hat, schnappt sich zwei, drei MGs, eine Handvoll Handgranaten, einige Tellern und zieht in den Krieg.

Somit klabt sich der Adventure-Freak ein Schwert und Schaufel und gräbt des Nachts auf dem Friedhof herum. Die Budokaner schleichen sich somit in den Fernen Osten und prügeln sich mit zwielichtigen Gestalten. Wirklich, das Spiel Nuclear War weist eher in witziger Weise auf die bestehende Gefahr hin. Auf die ernste Art hört ja heute niemand mehr.

Dani Gerber, Ch-Oberrönd

Selbstironie

Ich möchte etwas zu dem Leserbrief "Infamer Witz" in der Ausgabe 11/90 anmerken: Ich halte "Nuclear War" für ein Superspiel, das sich im Gegensatz zu diversen anderen Kriegssimulationen (man denke nur an "Conflict Europe") selber auf die Schippe nimmt und gerade dadurch die Sinnlosigkeit des Krieges aufzeigt. Es kommt eben nur darauf an, ob man das merkt oder nicht.

Alfred, Linz

Geblufft?

Mit Befremden mußte ich feststellen, daß "Silent Service" in Eurem Heft als "nicht geplant für den Amiga" aufgeführt wurde.

Jetzt habe ich kürzlich in einer Anzeige von Joysoft gelesen, daß es nun doch bald erhältlich sein soll. Könnt Ihr mich bitte darüber aufklären, welche der beiden Aussagen der Wahrheit entspricht und mir mitteilen, wann es denn soweit ist?

Außerdem würde mich interessieren, wann "UMS II" für den Amiga in den Handel kommt.

Dominik Zanolari, Binningen

Das "alte" Silent Service ist nach wie vor für den Amiga erhältlich. In unserem Test war allerdings vom Nachfolger "Silent Service II" die Rede, der hingegen nicht für den Amiga geplant ist. Die Amiga-Version von UMS II müßte in diesen Tagen erscheinen. mh

Um des Kaisers Bart...

Ich wundere mich immer wieder, wie Ihr es schafft, auf Euren mickrigen Seiten die belanglosesten, langweilig-

sten und uninteressantesten Briefe bzw. Lobeshymnen abzuwickeln. Ich kann verstehen, daß Ihr die Leserbriefecke anscheinend nicht als Diskussionsforum für Computereffreaks zur Verfügung stellen wollt, Euer Leserforum ist offensichtlich eher für ratsuchende Computer- oder Konsolenneulinge gedacht. Dagegen ist nichts einzuwenden, nur solche Briefe wie "Trantor ist zu dick" etc. haben auch in dieser Rubrik nichts zu suchen — schon gar nicht bei einem so begrenzten Umfang. Auch könnt Ihr darauf verzichten, in jeder zweiten Ausgabe die Vor- und Nachteile sämtlicher Spielkonsolen und Rollenspiele im Leserforum gegeneinander abzuwägen, dafür gibt es doch schließlich die Schwerpunktheften. Kurz und bündig: Ich finde Euer Leserforum stinklangweilig!

Apropos Rollenspiele... Sowohl in Euren Tests als auch in den Tips und sonstigen Rubriken wie "Aktuell", "Schwerpunkt" etc. seid Ihr viel zu sehr auf Rollenspiele fixiert. Vielleicht ist es Euch entgangen: Es gibt auch Leute, die diese Spiele hassen und ganz und gar nicht wild darauf sind, durch immer dieselben Dungeons zu hasten und immer dieselben Monster zu töten. Diese Spiele, die zwar sehr beliebt sein mögen, aber doch nur eine Art von Computerspiel repräsentieren, werden von Euch maßlos bevorzugt. Wo bleibt die Ausgewogenheit, wenn jedes Rollenspiel einen mindestens ganzseitigen Test und meistens auch ein "Super" oder "Gut" bekommt und darüber hinaus noch seitenlange Lösungshilfen und Auszüge aus Cluebooks in den Powertips angeboten werden? Das gleiche Phänomen läßt sich auch in der Bestenliste beobachten: Unter den ersten sechs Spielen befinden sich gleich drei Rollenspiele.

Ich halte Eure Hitparade für völlig überflüssig. Was hat eine solche Auswertung für einen Sinn, wenn über Monate und Jahre hinweg die gleichen Spiele aufgelistet werden? Einige Beispiele: Pirates (35 Monate), Zak McKracken (24 Monate), Dungeon Master (24 Monate), Maniac Mansion (31 Monate) etc. Von den zwanzig Titeln in der Le-

*Neu * Neu * Neu * Neu * Neu *

FUNNY SOFTWARE

Heck & Partner

Grazerstraße 34

TEL. 0711/856 8534

7000 Stuttgart 30

Neueröffnung Ladengeschäft 1. März '91

PROGRAMM	AMIGA	ATARI
808 Attack Dub	64,95	64,95
Alcatraz	64,95	64,95
Alpha Waves	59,95	59,95
Agony	64,95	64,95
B.T.A.	89,95	79,95
Back to the Future II	64,95	64,95
Bad Lands	54,95	54,95
Batleg	72,95	72,95
Big Business	59,95	54,95
Blitzkrieg	59,95	59,95
Blood Money	59,95	59,95
Bombastic	54,95	59,95
Buck Rogers durch	64,95	64,95
Bundesliga Manager	54,95	54,95
Calder	54,95	54,95
Castle Master	89,95	89,95
Chambers of Shaoen	89,95	89,95
Chase H2	59,95	59,95
Codename: Locomo	89,95	89,95
Conquest of Camelot	89,95	89,95
Crimin' Time	59,95	59,95
Crown	54,95	54,95
Demolition	64,95	64,95
Der Spion d'ich selbst	49,95	49,95
Die Witz	54,95	54,95
Dragonfire	54,95	54,95
Dragon's of Fame	64,95	64,95
Draken	67,95	64,95
Emulor: The Space	64,95	64,95
Epix	62,95	62,95
Exterminator	59,95	59,95
F-16: The Mission	74,95	74,95
F-19 Stealth Fighter	64,95	64,95
F-29 Retaliator	64,95	64,95
Fallen Wings	64,95	64,95
Field of Glory	64,95	64,95
Flip and Magnus	49,95	47,95
Flux	64,95	64,95
Genie	64,95	64,95
Good of the Artists	64,95	64,95
Great Quest	89,95	89,95
Heroes Quest	87,95	87,95
Imperial	67,95	67,95
Indestructible 500	89,95	89,95
Invert	59,95	59,95
Iron Wolf	64,95	64,95
It Came from the Desert	72,95	69,95
Jack Nutsack	49,95	49,95
Jack the Ripper	59,95	59,95
King's Bounty	72,95	74,95
King's Quest IV	89,95	89,95
Knights of Legend	74,95	69,95
Legend of the Phoenix	64,95	64,95
Leisure Suit Larry III	84,95	84,95
Life & Death	69,95	69,95
Life Commander	59,95	59,95
Lord of the Rings	64,95	64,95
Loom	75,95	75,95
Loom 2	69,95	69,95
Lord of Doom	64,95	64,95
Lost Empire	64,95	64,95
Lost Spirit Turbo Chat	64,95	64,95
Lost in Phantasm	74,95	74,95
Madlands United	59,95	59,95
Maui's Island	64,95	64,95
Mean Streets	64,95	64,95
Master of the Maze	59,95	59,95
Midnight Resistance	59,95	59,95
Might & Magic II	72,95	69,95
Mind Island	64,95	64,95
M.U.D.s	69,95	69,95
Myrmidon	69,95	69,95
Neomancer	69,95	69,95
Nightlord	62,95	62,95
Nice	54,95	54,95
On Impression	59,95	59,95
Operation Conspiracy	64,95	64,95
Operation Stealth	62,95	62,95
Paradise	64,95	64,95
Planes	69,95	69,95
Police Quest II	89,95	89,95
Pool of Radiance	69,95	69,95
Populous	69,95	69,95
Power Monger	74,95	74,95
Prince of Persia	69,95	69,95
Prosephy	69,95	69,95
Pyramid	64,95	64,95
Raiders of the Lost Ark	64,95	64,95
Red Storm Rising	69,95	69,95
Resurrection	59,95	59,95
River of the Gods	64,95	64,95
S.T.U.N. Runner	62,95	62,95
Satan Dragon	62,95	62,95
Satan	64,95	64,95
Satan	54,95	54,95
Shadow of the Beast II	89,95	89,95
Sherman M4	69,95	69,95
Silent Quest III	84,95	79,95
Slipstream	69,95	69,95
Star Trek	69,95	69,95
T.N.T.	69,95	69,95
The Untouchables	59,95	59,95
The Wolf of the Desert	59,95	59,95
Theme Park Mystery	69,95	69,95
Tom & the Ghost	69,95	69,95
Totally Accurate	62,95	62,95
Tournament Golf	64,95	64,95
Transworld	62,95	62,95
Treasure Trap	69,95	69,95
Turbo	54,95	54,95
Turbo	74,95	74,95
TV Sports Football	74,95	69,95
Ultima V	74,95	79,95
UMS II	72,95	69,95
Venus the Flytrap	59,95	59,95
Voodoo Nightmare	59,95	59,95
Wild West World	84,95	64,95
Wings of Death	69,95	69,95
Wolfpack	72,95	69,95
World Boxing Manager	64,95	64,95
Worshiper	75,95	75,95
Zak McKracken	69,95	69,95

Sollten Sie ein Spiel wünschen, welches nicht aufgeführt ist, rufen Sie uns an: TEL. 0711/856 8534
Lieferbedingungen: Lieferung per DHL oder UPS
Frankfurt/Main - 65000 - 65000

serhitparade sind nur neun jünger als zehn Monate, die meisten sind knapp ein Jahr oder wesentlich länger dabei. Eine wirklich aktuelle, realistische und sinnvolle Hitparade stellen also nur Eure "Verkaufshits" dar.

Marcus Bohn, Ratingen

Über die Zusammenstellung der Hitparade zu diskutieren, ist müßig. Schließlich wird sie ausschließlich durch Leserzuschriften ermittelt. Etwas mehr Dynamik wäre in meinen Augen auch wünschenswert, aber andererseits kann man an der Hitparade genau ablesen, welche Programme von Euch auch langfristig gespielt werden. Außerdem ist sie ein Beweis für Euren kritischen Geschmack, da sich ausschließlich herausragende Spiele hier platzieren. hl

Tritt für den Titel

Was sind denn das für Titelbilder? Seit Ausgabe 6/90 nur Schrott! Ich stehe mehr auf Covers wie von Ausgabe 5/90 oder 5/89. Wie wäre es denn mit einem Wettbewerb, in dem die Leser "Das beste Titelbild 1990" wählen können?

Marco Wegener, Calberlah

Wie Du sicher bemerkt hast, nehmen wir die Covers bekannter und aktueller Spiele für unseren Titel. Da sich über Geschmack bekanntlich streiten läßt, wollen wir Euch in einer der nächsten Ausgaben über den besten Titel abstimmen lassen. Danke für Deine Anregung. al

Nice guys

Zuerst muß ich ein ganz großes Kompliment loswerden, denn der POWER PLAY-Stand hat mit Andrew Braybrook und Steve Turner zwei hochkarätige Programmierer nach Köln zur Messe geholt und insgesamt die Krönung der Amiga '90 gebildet. Sehr gut war ebenfalls das Verhalten sämtlicher Redakteure, mit denen ich mich mehr oder weniger ausführlich unterhalten konnte, alle waren freundlich und gesprächsbereit (und das am Samstag, wo wirklich die Hölle los war). Etwas enttäuscht war ich jedoch, daß Heini nicht anwesend war, bestimmt wollten ihn mehrere POWER PLAY-



In Z-Out-Extase: der Spieler von Jan Kohlmann

Fans sprechen. Etwas einfalllos war das Spiel zum Highscore-Wettbewerb, mußte es denn unbedingt ein Ballerspiel sein? Da war mehr draus zu machen. Sehr glücklich war ich außerdem, Boris "Doc Bobo" Schneider auf der Messe anzutreffen. Es ist etwas ganz Besonderes, mal mit den ganzen Leuten zu sprechen, man stellt dabei unweigerlich fest, daß sie Menschen wie Du und ich sind. Das hatte mich so sehr an Andrew Braybrook gefreut: Nachdem ich mich mit ihm eine ganze Weile unterhalten hatte, spielten wir über eine Stunde "Super Off Road", wobei ein witziger Kommentar den nächsten jage.

Ingo Woltmüller, Trappenkam

Bei der Gelegenheit auch von unserer Seite ein rückblickendes "Servus" an alle, die auf der Amiga-Messe in Köln waren. Schön, daß wir bei Ingo einen passablen, braven Eindruck hinterlassen haben... aber Ihr solltet z.B. mal Michael erleben, wenn man seine "Dungeon Master"-Spielstand-diskette formatiert ("Oh, ich dachte, die wäre leer..."). hl

Bitte mit Bauch

Tausende von Lesern beschwerten sich über Trantors Übergewicht. Was soll denn das? Diese Figur der Starkiller-Comiserie zeigt uns doch gerade, daß auch dicke Persönlichkeiten es im Böse-

wicht-Business zu etwas bringen können. Oder leidet Trantor etwa darunter? Davon war jedenfalls bisher nichts zu bemerken. Also, hier haben wir endlich mal ein Beispiel dafür, daß dicke Leute nicht einfach Personen zweiten Ranges sind (naja, zumindest solange sie Flammenwerfer mit sich herumtragen...), sondern auch respektable Bösewichte (oder einfach nur nette Menschen) sein können. Man sollte sie nicht einfach ablehnen, wie das im wirklichen Leben leider oft geschieht (ich habe da so meine Erfahrungen, denn ich bin selber alles andere als schlank). Also, laßt Trantor bloß so wie er ist!



Trantor von Sven Mückenheim sein mächtig stark

Sein Bauch gehört inzwischen einfach zu seinem Charakter!

Kersten Homann, Münster

Mittlerweile sind ja heftige Diätaktivitäten entfacht worden, um Trantor einigermaßen wieder in Form zu bekommen. Unser Comiczeichner Rolf Boyke gab aber bereits zu verstehen, daß ein Trantor im radikalen Wespentailen-Look nicht zu erwarten ist. hl

Zukunftsfrucht

Ich habe soeben mit Entsetzen den Vergleichstest auf den Seiten 142 bis 153 gelesen und muß sagen, daß es einem eingefleischten Atari- und Falcon-Flieger wie mir kalt den Rücken runterläuft. Braucht man wirklich einen 20-MHz-AT mit VGA-Motor, Adlib-Karte und 80-MByte-Festplatte, um mit den Lauen der amerikanischen Software-Firmen fertigzuwerden und 2... um als Simulationsflieger über die 90er zu kommen? Ich gebe ja zu, daß der "Sixteen Thirtytwo" nicht zum Spielen gebaut wurde (512 Farben, 320 x 200 Pixel bei 16 Farben, dreistimmiger Yamaha Soundprozessor), aber Spiele wie Falcon oder Populous zeigen uns doch, daß man den ST nicht einfach auf den Müll werfen sollte, wie es viele amerikanische Spielefirmen und zu meinem Schrecken die Simulationsfirmen tun. Welcher Redakteur traut sich denn, sich dazu zu bekennen, unter anderen einen ST zu Hause stehen zu haben?

Jan Alles, Winnigen

Als erstes bekenne ich mich als Redakteur dazu, unter anderem einen ST zu Hause stehen zu haben. Trotzdem sieht die Zukunft auf dem Simulationssektor, bei aller Liebe zum ST, nicht gerade rosig aus. (Amiga-Besitzer sollten jetzt nicht hämisch grinsen, sondern lieber heftig schlucken, denn zum Teil betrifft es auch Ihren Computer). Die meisten Simulationsprogramme kommen aus den USA und dort spielt der ST so gut wie keine Rolle. Hier wird ganz klar gesagt, "Warum sollen wir eine Umsetzung für einen Computer machen, der für uns wirtschaftlich völlig uninteressant ist." (Man bedenke, daß eine Umsetzung einen Haufen Geld kostet und davon entsprechenden Stückzahlen verkauft werden müssen, um mindestens die Kosten zu decken.) Außerdem sollte auch berücksichtigt werden, daß bei den heutigen komplexen Simulationen die Rechengeschwindigkeit des STs (und des Amigas) nicht mehr ganz ausreicht. (Unrühliches Beispiel ist hier z.B. A-10 Thunderbolt.) Folge — z.B. Falcon Mark II wird aller Wahrscheinlichkeit nach erst gar nicht für ST oder Amiga erscheinen. Wer also auf handfeste Simulationen steht, kommt in den 90ern wohl nicht um einen MS-DOS-PC herum. *al*

Bart & Brille

Macht doch mal bitte eine neue Foto-Session bei Euch! In Ausgabe 9/90 sieht man auf Seite 28 ja, daß es angesichts des geänderten Test-Outfits Zeit wird.

1. Heini: Deine Tests sind auch ohne Brille noch immer die zweitbesten!

2. Anatol: Brillentausch bei POWER PLAY! Da hast tierisch abgesahnt. Scharf, ey.

3. Michael: Einziger Kommentar: Braun Micron Vario 3 hilft...

Christian Janisch, Oldenburg

1. Danke für die Blumen. Aber die Redaktion ist jetzt in Aufruhr: Wer schreibt denn nun die besten Tests? Mittlerweile bin ich übrigens wieder reumütig bei der Brille gelandet (hütet Euch vor harten Kontaktklängen... die können kneten wie die Pest).

2. Ihr solltet erst mal Anatos allerneuestes Gestell sehen...

3. Die Flora in Michaels Gesicht wuchert weiterhin munter

vor sich hin. Man sollte ihn auch nicht mit diesem Thema aufziehen; es kann ziemlich wehtun, wenn man von ihm mit Diskettenboxen und Briefbeschwerern beworfen wird... *hl*

Mißverständnis

Zitat aus POWER PLAY 11/90 (Vom Arbeitstier zum Spielereien, Seite 130): "Bei VGA-Grafikkarten müssen wir zwei große Gruppen unterscheiden. Es gibt 8-Bit-VGA-Karten und 16-Bit-Karten (die Zahlen geben die Breite des sog. Daten-Busses an). Ein 16-Bit-Datenbus kann schneller die Grafikdaten durchschleusen als einer mit 8 Bit." Dieser Text ist in dieser Form mißverständlich. Er ist zwar nicht falsch, aber man könnte sich auch etwas anderes darunter vorstellen als das, worum es eigentlich geht.

In Wahrheit (unterstellt man gleiche Systemtakte) schleusen 8-Bit-Karten und 16-Bit-Karten gleich schnell. Die 8-Bit-Karte muß dabei aber doppelt soviel arbeiten, d.h. sie ist natürlich nur halb so schnell, weil sie jeweils für ein 16-Bit-Datum 2 x 8-Bit-Daten senden, also auf den Bus legen muß. Aber de facto, gemäß Systemtakt, arbeiten beide Karten genau gleich, eine so schnell wie die andere, bei gleichem Systemtakt.

Klaus Morano, Pforzheim

Vielen Dank an Klaus, daß er unsere tatsächlich etwas verständliche Erklärung hier noch mal ausführlich aufgedrösel hat.

Medientaumel

Ich stehe vor einer schwierigen Entscheidung. Seit einiger Zeit überlege ich, ob ich nun sofort auf eine Spielekonsole umsteige oder erst später auf eine CD-Spielemaschine (z.B. CDTV oder FM Towns). Hier nun zuerst eine Frage zu den Spielekonsolen (z.B. Mega-Drive oder PC-Engine): Ist es vorstellbar, daß die Preise, sowohl für das Grundgerät als auch für die Spiele, sinken?

2. Zur Zeit kostet ein Spiel auf CD (für z.B. PC-Engine) ca. 140 Mark. Kann es sein, daß dieser hohe Preis ebenfalls sinkt, wenn z.B. acht bis zehn Firmen Software auf diesem Medium anbieten?

3. Ist der FM Towns schon erhältlich, in Vorbereitung oder noch nirgends zu kaufen?

Ich stelle diese Fragen, da ich einen C 64 besitze und aus Eurem Computervergleichstest ersehe, daß es für ihn bald keine Spiele mehr geben wird (bis in ca. einem Jahr); ist diese Überlegung angebracht?

Matthias Maier, Elchingen

1. Langfristig werden die Preise wahrscheinlich sinken, denn mit der Zeit wird fast jedes elektronische Gerät billiger, da es langsam veraltet und die Technik weiterentwickelt wird. Drastische Preissenkungen sind allerdings nicht zu erwarten.

2. Ja, die CD-ROM-Software wird wahrscheinlich etwas billiger werden (um die 100 Mark pro CD).

3. Der FM Towns ist momentan nur in Japan zu haben. Die Europapremiere ist noch nicht angekündigt. *mg*

Amiga-Controller

Ich habe seit zwei Jahren ein Nintendo-Videospiel. Seit einem halben Jahr habe ich auch einen Amiga. Mit dem Nintendo-JoyPad komme ich sehr gut zurecht. Jetzt, da ich den Amiga habe, muß ich mit Joystick spielen — und das klappt überhaupt nicht. Jetzt meine Frage: Gibt es auch ein JoyPad für den Amiga? Das wäre toll, wenn Ihr mir eine Bezugsquelle nennen könntet.

Harald Pavlu, Rheinstetten

Wir können Deine Fragen verstehen: Wer sich einmal an ein kleines JoyPad gewöhnt hat, kommt schlecht mit einem "klobigen" Stick zurecht. Wie Du unserem Joystick-Vergleichstest in der letzten Ausgabe entnehmen konntest, läßt sich das Mega Drive-JoyPad problemlos an den Amiga anschließen. *vw*

Wermutstropfen

Da Ihr zum Glück über die Videospielkonsolen ausführlich berichtet, habe ich überhaupt nichts an Eurer Konsolenecke auszusetzen. Trotzdem muß ich mit einem kleinen Wermutstropfen feststellen, daß die Spiele, die Ihr für das Mega Drive testet, so aktuell sind, daß ich sie nicht

mal eben schnell im Laden um die Ecke kaufen kann. Mich würde deshalb brennend interessieren, wann die Module auch auf dem deutschen Markt erhältlich sind, denn wie Ihr sehen könnt, schreiben wir aus dem hohen Norden Deutschlands. Außerdem möchte ich Euch auch noch die Information entlocken, ob in absehbarer Zeit die Preise für die Module sinken werden oder nicht.

Tobias Verbeck, Bremen

Die Module, die wir fürs Mega Drive testen, sind in der Regel bereits als Japan-Importe erhältlich. Wie in dem Videospiel-Vergleichstest in der POWER PLAY 12/90 beschrieben, laufen die Japan-Module ohne größere Schwierigkeiten auch auf dem deutschen Mega Drive. Einige ältere Import-Module werden bereits zu günstigeren Preisen abgeboten. Schau Dir am besten mal die Händleranzeigen in der POWER PLAY durch, vielleicht findest Du das ein oder andere Schnäppchen. *mg*

RICHARTZ

Computer-Versandhandel
Postfach 1308, 4054 Nettetal 1
(02153) Tel: 3736 Fax: 2919

TITEL	AMIGA	PC
Alpha Waves	71,50	69,50
Bad Blood	a.Anfr.	76,50
Ballistic Master	71,50	a.Anfr.
Battlerness	62,50	62,50
Buck Rogers	74,50	76,50
Cadaver	68,50	a.Anfr.
Das Stundenglas	a.Anfr.	76,50
Debut	61,50	76,50
Dragonstrike	74,50	76,50
Go!Chal	53,50	a.Anfr.
Heroes Quest 2	99,50	a.Anfr.
Indiana Jones 500	67,50	70,50
Kings Quest 5	a.Anfr.	99,50
Lord of Doom	74,50	71,50
M.U.B.S.	67,50	76,50
Monkey Island	68,50	89,50
Monty Python	54,50	70,50
Operation Stealth	63,50	73,50
Pirates I	61,50	64,50
Prince of Persia	67,50	76,50
Railroad Tycoon	a.Anfr.	89,50
Savage Empire	99,50	89,50
Sherman M4 Tank	67,50	70,50
Sim Earth	a.Anfr.	96,50
Space Quest 4	99,50	a.Anfr.
Stunt Car Racer	68,50	62,50
The Curse of RA	54,50	62,50
The Immortal I/M	74,50	a.Anfr.
Ultima 3	39,50	a.Anfr.
Ultima 4	64,50	a.Anfr.
Ultima 5	74,50	76,50
Ultima 6	a.Anfr.	88,50
Wings	71,50	a.Anfr.
Wolf Pack	79,50	94,50
Wonderland	74,50	89,50

512 KB-Ami-Ram m. Uhr ext. 3,5"-Amiga-LW, abschaltb. DM 139,50
Add-On-PC-Music-System DM 189,50
Soundblaster für PC DM 239,50
Mäuse für Amiga oder PC ab DM 89,50
BTX-Interfaces für Amiga oder PC DM 99,50

Dies ist nur ein Auszug aus meinem Angebot. Gratis-Gesamtheit anfordern oder DM 2,- in Briefmarken für Katalog-Diskette beilegen! Einige Programme sind z.Z. nur angekündigt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!

Tel: (02153) 3736

Anruf genügt!
Tel.: 05 21/2 11 17
Fax.: 05 21/2 28 59

Wir liefern
 professionelle
 Spielesoftware.
 Hier ein
 Auszug aus
 unserer
 Hit-Liste:

AMIGA

Powermonger	79,95
Battle Command	63,95
Dragon Breed	63,95
Final Battle	67,20
Golden Axe	71,20
Voodoo Nightmare	67,95
Supremacy	79,20

IBM PC

Wing Commander	95,20
Wing Commander Mission Disk	*
Lightspeed	*
Covert Action	103,95
Blue Max	95,20
M U D S	79,95
Sound Blaster	399,95

ATARI ST

Final Battle	67,20
Golden Axe	71,20
Powermonger	79,95
Voodoo Nightmare	67,95
Battle Command	63,95
Badlands	63,95
Line of Fire	63,95

C 64/128

Super Off Road Racer	43,95
Days of Thunder	39,95
Dragon Breed	39,95
Golden Axe	39,95

Mit * gekennzeichnete Artikel bei Drucklegung noch nicht verfügbar.

Versand per Nachnahme oder Vorkasse,
 Versandkostenanteil 6,- DM (Inland), -
 Auslandsaufträge nur gegen Vorkasse,
 Versandkostenanteil 12,- DM.

Preis- und Produktänderungen vorbehalten.

LABEL
 SPIELSOFTWARE & MEHR

Feldmann & Mohr OHG
 Max-Cahnbley-Str. 3
 4800 Bielefeld 1

Telefon: 05 21/2 11 17
 Telefax: 05 21/2 28 59

POWER FORUM

HALL OF FAME

HIGHSCORES

Diese halbe Seite der **POWER PLAY** ist für Eure Top-Leistungen, die Ihr in Highscore-Schlachten auf Computer-, Video-, und Automaten-Spielen erreicht habt, reserviert. Aus allen Einsendungen suchen wir die besten Leistungen heraus und drucken sie hier ab. Die Namen der Super-Spieler werden natürlich auch genannt. Als zusätzliches Bonbon drucken wir von zwei Einsendungen auch das Foto der Highscore-Jäger ab.

Ab der nächsten Ausgabe führen wir außerdem einen

Spezial-Highscore ein. Gesucht wird jeden Monat eine besonders fette Punktzahl für ein aktuelles Spiel. Für die nächste Ausgabe suchen wir den Top-Score für das Action-Spektakel **Z-Out** — Also ran an den Joy-stick.

Schickt Eure Highscores und Eure Schwarzweißfotos (keine Fotokopien!) an folgende Adresse:

mh
Markt und Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Hall of Fame
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München



Auf den Oldie
 Goldrunner steht
 Thomas Jurisch



Stefan Sührk geht
 mit Turrican auf
 Punktejagd

**Wie gut seid
 Ihr in Eurem
 Lieblingsspiel?
 Hier findet
 Ihr die
 Bestleistungen
 anderer
 POWER-PLAY-
 Leser**

California Games

Lynx: 9.410 (Surfen) von Johannes Bickle, Reilingen

E-Swat

Mega Drive: 164.100 von Andreas Simmer, Dinslaken

Flimbos Quest

C 64: 15.750 von David Ehrenbrink, Emsdetten

Grand Monster Slam

MS-DOS: 82.400 von Benjamin Niel, Ammersbach-Entringen

Goldrunner

ST: 860.350 von Thomas Jurisch, Dresden

Nemesis

C 64: 3.693.300 von Stefan Niendieck, Münster

Nemesis

Game Boy: 197.200 von Bernd Breucker, Waltrop

Quix

Game Boy: 256.599 von Manuel Loyo, Gießen

Rainbow Island

ST: 1.851.290 von Ralf Husi, CH-Niederdorf

Stunt Car Racer

Amiga: 0:55.24 (Stepping Stone) von Marcus Kurth, Brühl

Super Mario Land

Game Boy: 729.343 von Florian Luber, München

Super Mario Land

Game Boy: 280.890 von Michael Sautner, Langenzersdorf

Test Drive

C 64: 17.944 von Jörg Baumgart, Senden

Tetris

Game Boy: 235.229 von Carsten Bärmann, Gießen

Turrican

C 64: 1.025.120 von Stefan Sührk, Pinneberg

POWER TIPS

Heft
2/91



ZUM SAMMELN!

Power-Tips

Computerspieletips

Might & Magic II	70
Monkey Island	70
Starblade	73
The Immortal	74
Wings of Fury	75
Dragonflight	76
Railroad Tycoon	82
Lost Patrol	82
Simulcra	82
Legend of Faerghail	83
Might & Magic II	83
Damocles	84

Schummelecke

Chambers of Shaolin,	
Back to the Future 2,	
Stormlord, Pirates, Jane	
Seymour, Street Rod	86

Budokan, Secret of the	
Silver Blades	87

Dr. Bobo antwortet

Chaos strikes back,	
Die Antwort zu Last Ninja 2,	
Curse of the Azure Bonds,	
Indiana Jones Graphic Adv.,	
Don't go alone, Wasteland,	
Phantasy Star I, Phantasy	
Star II, Legend of the Sword,	
Captive	87

Videospieletips

Strider	88
Electrocop	89
Fatman	93
Devil Crash	93
Cybercore	94
Double Dragon	94
Faxanadu	94
Blue Lightning	95
Thunderforce III	95
Teenage Turtles	95
Paranoia	95
Double Dragon	95
Super Monaco GP	95
Clue-Book	
Dragon Wars Teil 2	96

Verlag Markt & Technik
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Might & Magic II

Habt Ihr Probleme mit Euren Hitpoints? Sind die Charaktere in Eurer Party etwas schwach auf der Brust? Kein Problem mehr, Raphael Kräutler aus Zürich weiß Rat.

Ihr müßt allerdings zwei Voraussetzungen erfüllen: Eure Party muß im Besitz von einer Million Goldstücke sein und sie muß den Gefahren des zweiten Royal Dungeon Levels gewachsen sein (Erfahrungsstufe 15 ist zu empfehlen).

Man begibt sich in das Royal Castle (D2: x14, Y14). Im Schloß geht man zur unteren linken Ecke (0,0). Hier ist der Eingang zum Dungeon. Im Dungeon geht man aus dem Zimmer, zweigt bei der folgenden Kreuzung rechts ab und wiederholt das bei der nächsten Kreuzung. Beim Gange einfach geradeaus weiterlaufen, und schon hat man die Treppe zum zweiten Dungeonlevel gefunden (x13, y5). Bei dem Weg zur oberen linken Ecke (x0, y15) muß man Beharrlichkeit an den Tag legen, da es hier von Teleporterfallen nur so wimmelt. Oben angekommen "verkauft" ein Fool Lebensenergie. Jetzt die Person auswählen, welche ihre Lebensenergie steigern möchte. Man zahlt die Million, und die Energie verdoppelt sich. Das Gold ist jedoch nicht verschwunden, sondern immer noch bei der Person, welche "gesteigert" wurde. Mit den anderen Party-Mitgliedern kann man genauso verfahren.

Eine andere Möglichkeit, die eigenen Werte zu erhöhen, hat Markus Reetz aus Ehningen ausgenutzt.

Vom 140. bis zum 170. Tag eines jeden Jahres findet man den Zirkus in der Region B2 bei den Koordinaten 14,4. Dort kann man "Cupie Dolls" gewinnen. Mit einer solchen Cupie Doll sucht man den "Mad Old Man" in der Arcane Wilderness (D3: 7,13) auf. Der freut sich über das Item und verweist auf den "Inner-Limits-Pool", der in der Desert of Desolation zu finden ist (E3: 10,12). Zu diesem Pool begibt man sich und badet darin. Danach geht man wieder zum Zirkus. Dort kann man nun einen beliebigen Wert durch das entsprechende Spiel (z.B. Intellect durch das Shell Game) um 10 Punkte erhöhen. Man kann

Hallo Computerspieler-Fans!



Ich hoffe, Ihr und Euer Computer seid gut ins neue Jahr gekommen und habt keinen Weihnachtsskoller bekommen. Wir werden uns bemühen, Euch auch 1991 mit guten Tips, Komplettlösungen, Karten und Cheats zu versorgen. Natürlich sind wir dabei weiterhin auf Eure willkommene Mithilfe und Kritik angewiesen.

Diesmal belohnen wir die Schnelligkeit: Kaum ist "The Secret of Monkey Island" auf dem Markt, schon trudeln die ersten Komplettlösungen bei uns ein. Alle richtigen Adventure-Profis werden dieses tolle Spiel natürlich selber lösen und höchstens mal kurz in unsere Lösung linsen, wenn es gar nicht mehr weiter geht.

Zum Start in das neue Spielejahr, letztmalig unsere Bitte: Wir können mit Bleistiftzeichnungen nichts anfangen! Immer wieder erreichen uns wahre Kunstwerke, denen man ansieht, welche Mühe dahinter steckt. Es tut in der Seele weh, sie wieder zurückzuschicken, aber leider bleibt uns nichts anderes übrig; die Druckerei spielt einfach nicht mit. Also, hier die genauen Richtlinien für brauchbare Karten:

Ihr nehmt einen schwarzen Filz- oder Tuschestift, ein weißes Blatt Papier, benutzt ein Lineal, und los kann's gehen. Noch besser ist es, wenn Ihr sie mit Eurem Computer ausdrucken könntet. Auf gute Zusammenarbeit, Euer Volker.

den Vorgang bis zu einem Wert von 100 wiederholen, sollte aber daran denken, alle Skills und Items, die die Werte beeinflussen, zu deaktivieren. vw

TIP DES MONATS Monkey Island

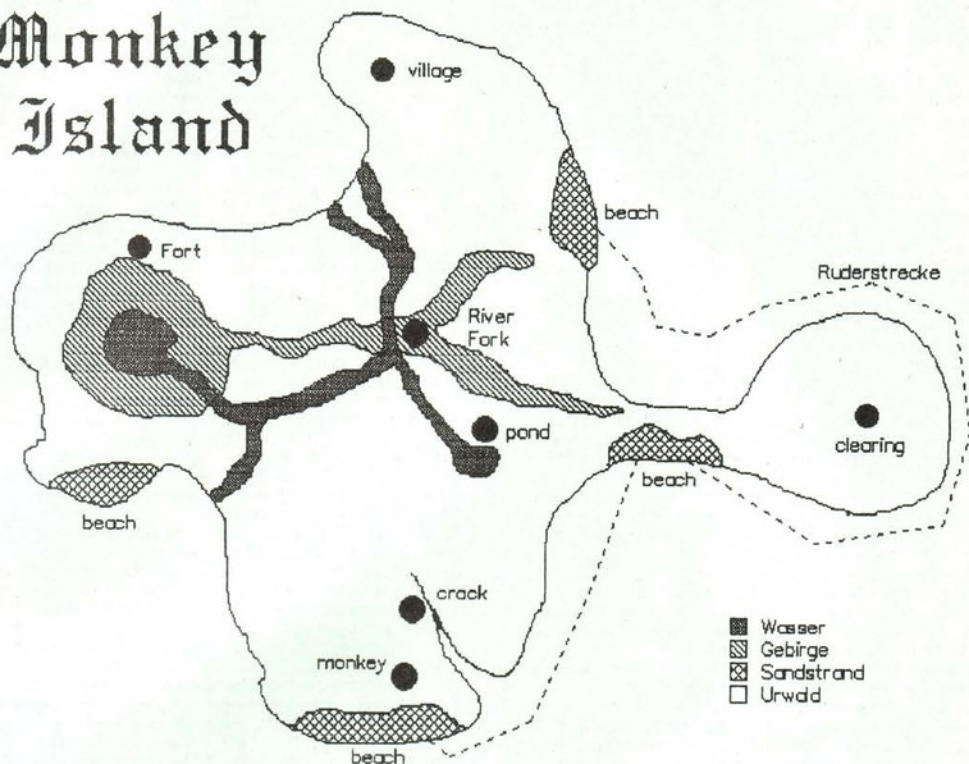
Kai (Guybrush) Müller aus Kiel hat uns eine vorzügliche Lösung des neuen Lucasfilm-Adventures "The Secret of Monkey Island" geschickt, und wir zögern natürlich nicht, sie

in die grünen Seiten zu packen. Natürlich gibt's dafür auch unsere Power-Prämie in Höhe von 500 Dukaten.

Versetzen Sie sich in das goldene Zeitalter der Piraten in der Karibik! Erleben Sie nun die Abenteuer unseres Helden Guybrush Threepwood, einen Möchte-Gern-Piraten, der gerade die bekannte Pirateninsel Melee erreicht hat. Er trifft einen alten Mann, der die See nach feindlichen Schiffen absucht. Dieser berichtet Guybrush, daß die Anführer der Piraten sich in der stadtbekannten Spielunke aufhalten, und daß er mit ihnen sprechen müßte, um ein Pirat zu werden. Gehen Sie nun in die Bar und sprechen Sie mit den Piraten. Es müssen folgende Textzeilen angeklickt werden: 1. linker Pirat: Zeile: 1/2/1/1, 2. mittlerer Pirat: Zeile 1/2. Nachdem Sie mit den Piratenanführern im Nebenraum gesprochen haben (2/1/6), warten Sie, bis der Koch seine Küche verlassen hat und aus dem Raum verschwunden ist. Jetzt können Sie die Küche betreten. Nehmen Sie das Fleisch und den Topf. Legen Sie das Fleisch in den großen

Kochtopf und anschließend wieder heraus. Nun gehen Sie auf den Steg und treten auf die lose Planke. Die Möwe flattert kurz auf, und Sie müssen sich nun beeilen, den Fisch aufzuheben. Verlassen Sie das Dorf und gehen Sie zum Zirkus. Hier sprechen Sie die Artisten an (1/1/2) und benutzen den Topf als Helm (2). Machen Sie sich auf den Weg zum Krämer und kaufen Sie dort ein Schwert (liegt auf einer Kiste im Erdgeschoß). Jetzt suchen Sie den Schwertlehrer Smirk auf, um die Kunst des Fechtens zu erlernen. Dem Troll, der Sie aufhält, geben Sie den Hering. Öffnen Sie die Tür und verwenden Sie im folgenden Gespräch immer die Textzeile 1. Um den Schwertmeister von Melee besiegen zu können, müssen Sie nun noch alle üblichen Beleidigungen im Kampf lernen. Hierzu stellen Sie sich am Wegrand zwischen Dorf und Zirkus auf und warten auf die umherstreifenden Piraten. Fordern Sie diese zum Kampf auf ("Prepare to die") und merken Sie sich, auf welche Beleidigung welche Entgegnung paßt. Sobald Sie alle Beleidigungen mit den zugehörigen Antworten gesammelt und noch dreimal im Kampf gesiegt haben, wandern Sie zurück zum Krämer und sprechen ihn auf den Schwertmeister an, den er zu kennen scheint. Er verläßt darauf den Laden. Folgen Sie ihm bis zum Haus der Meisterin, die im Wald wohnt. Nun müssen Sie wieder auf die Beleidigungen der Meisterin geeignete Antworten finden. Haben Sie gewonnen, so erhalten Sie als Beweis ein T-Shirt, das Sie den Piraten zeigen (1/1/6). Die Piraten haben Ihnen die Aufgabe gegeben, das Idol des Gouverneurs zu stehlen. Hierzu gehen Sie in den Wald im ersten Bild oben, pflücken die Blumen und benutzen sie mit dem gekochten Fleisch. Nun gehen Sie zum Haus des Gouverneurs am Ende des Dorfes und geben den Hunden das Fleisch. Die Hunde schlafen ein, und Sie gehen ins Haus. Hier öffnen Sie die erste Tür und machen sich, nachdem Sie unsanft hinausgebeten wurden, auf den Weg zum Krämer, von dem Sie günstig eine Schaufel erstehen. Mit ihr gehen Sie ins Gefängnis und sprechen den Gefangenen an. Nun gehen Sie abermals zum Krämer und kaufen ein paar Anti-Mundgeruch-Tabletten (2), die Sie dem Ge-

Monkey Island



Die Geheimkarte von Monkey Island: Wo ist der Eingang zur Geisterhöhle?

fangen und geben. Im folgenden Gespräch (2) geben Sie dem Gefangenen die Anweisung gegen Ratten, so daß Sie einen Möhrenkuchen erhalten. Wenn Sie den Kuchen öffnen, finden Sie eine Feile, mit der Sie das Idol besorgen können. Gehen Sie zurück und springen Sie durch das Loch, um das Idol an sich zu bringen. Shinetop besprechen Sie einmal mit Zeile 1 und einmal mit Zeile 3. Als bald finden Sie sich im Wasser wieder (das Gespräch mit dem Mädel ist sinnlos, irgendwas anklicken!). Nehmen Sie das Idol und gehen Sie zurück in die Bar (Piraten diesmal: 1/1/4). Nun müssen Sie noch die dritte Prüfung bestehen. Gehen Sie zu dem fiesen Bürger mit dem Papagei und erstehen Sie ihm eine Schatzkarte (4/2). Wandern Sie nun in den tiefen, dunklen Wald und gehen Sie wie folgt vor: Bild hoch, Bild

links, Bild rechts, Bild links, Bild rechts, Bild hoch, Bild rechts, Bild links, Bild hoch. Wenn Sie nun weiter nach rechts marschieren, gelangen Sie zu der Stelle, wo der Schatz vergraben ist.

Mit der Schaufel graben Sie an der Stelle, die mit dem X markiert ist und finden ein neues Shirt, mit dem Sie zurück in die Bar gehen. Unterwegs werden Sie von dem Beobachtungsposten aufgehalten, der Ihnen erzählt, daß der Gouverneur von dem Geisterpiraten Le Chuck entführt worden ist (2). Auch alle Piraten sind von der Insel geflüchtet. Dies bemerken Sie, als Sie die Bar betreten. Nehmen Sie alle Becher auf und sprechen Sie mit dem Koch (2/2/2). Er erzählt Ihnen, daß Sie ein Schiff ausrüsten müßten, um den Gouverneur zu retten. Sie aber gehen erst einmal in die Küche und

füllen einen der Becher am Faß mit Grog. Eilen Sie nun ins Gefängnis, um den Grog über das Schloß zu gießen. Vergessen Sie allerdings nicht, den Grog unterwegs drei- bis viermal in andere Becher umzukippen, da sonst der Grog den Becher zerfrißt. Der Gefangene scheint zunächst nicht sehr dankbar zu sein, und Sie gehen weiter. Bei der Wahrsagerin klauen Sie sich ein Gummihähnchen und gehen damit zur Schwertmeisterin, die Ihr erstes Crewmitglied wird (3). Am Ende der Insel lebt ein Einsiedler, zu dem Sie gelangen, indem Sie mit dem Gummihähnchen das Kabel benutzen. Öffnen Sie die Tür seines Hauses und sprechen Sie mit ihm (1/3). Er verlangt von Ihnen, daß Sie ein Monster berühren, damit Sie begleitet. Dies tun Sie auch und machen sich im Anschluß auf den Weg zum Schiffsver-

käufer. Diesen sprechen Sie mit 3/2/4/5 an. Nun machen Sie sich auf den Weg zum Krämer, um einen Kredit zu besorgen. Den Krämer überzeugen Sie mit 2/1, den Safe zu öffnen. Sie merken sich die Kombination und schicken den alten Mann mit 2/1 weg. Öffnen Sie den Safe und nehmen Sie den Kredit. Nun gehen Sie wieder zum Schiffsverkäufer. Es folgen nun schwierige Verhandlungen mit Stan, aber nach langem Kampf erhalten Sie die SEA MONKEY (handeln Sie Stan bis auf 7000 runter und bieten ihm dann nochmal 5000). Gehen Sie noch zum Dock, und der erste Teil "Die drei Prüfungen" ist geschafft (3/2). Sie befinden sich nun auf Ihrem gerade noch seetüchtigen Schiff mit einer sehr motivierten Besatzung. Öffnen Sie in der Kapitänskabine die Schublade und inspizieren Sie Ihren Inhalt.

Das nun gefundene Logbuch enthält einige recht seltsame Begebenheiten. Der ehemalige Besitzer, was mag ihm nur zugestoßen sein, behauptet, er hätte die MONKEY ISLAND, auf der sich der Gouverneur befindet, durch eine seltsame Suppe gefunden, die das Schiff mit einem mächtigen Zauber dorthin geführt hätte. Nehmen Sie nun den Federkiel und das Tintenfaß an sich und verlassen Sie den Raum, nachdem Sie die Schublade wieder geschlossen haben. Klettern Sie den Mast hinauf und nehmen Sie die Totenkopf-Flagge ab. Nun begeben Sie sich in den Bauch des Schiffes, indem Sie durch die Luke des Decks steigen. Da es soviel Spaß macht, klettern Sie auch gleich noch durch die nächste Luke. Hier nehmen Sie sich aus den Pulverfässern, die links im Bild stehen, etwas Pulver und aus der Kiste rechts unten im Bild die Weinflasche. Außerdem nehmen Sie sich das große Seilstück, das hier liegt. Jetzt gehen Sie ein Deck höher und betreten hier die Küche. Aus der Küche nehmen Sie sich den kleinen Topf und aus dem zuvor geöffneten Schrank ein Paket Müsli. Gierig öffnen Sie das Paket und finden einen kleinen Preis, der sich allerdings bei näherer Untersuchung als Schlüssel entpuppt. Mit diesem Schlüssel können Sie das Kabinett in der Kapitänskajüte öffnen. Die Schatzkiste nehmen Sie sich und öffnen Sie, um einige Zimtstangen und eine staubige Notiz zu finden. Die Notiz ist das Rezept für die geheimnisvolle Suppe. Sofort suchen Sie die Küche auf, um sich ein Süppchen zu brauen. Geben Sie dazu folgende Ingredienzien in den auf hoher Flamme brodelnden Topf:

- 1 Zimtstange
 - 4 Atemauffrischer
 - 1 gepreßter Totenkopf (Flagge)
 - 1 Tropfen Tinte
 - 2 Portionen Affenblut (Wein)
 - 1 Hähnchen
 - 1 Schwarzpulver
 - 3 Unzen Feuerstein (Müsl).
- Eine gewaltige Explosion versetzt Sie in Schlaf. Als Sie wieder aufwachen, stellen Sie fest, daß MONKEY ISLAND in Sicht ist. Holen Sie sich nun wieder etwas Schwarzpulver und stopfen Sie damit das Kanonenrohr. Das große Seilstück können Sie als Lunte verwenden. In der Küche zünden Sie eine Visitenkarte im Ofen-

feuer an. Gehen Sie wieder aufs Deck und setzen Sie den Helm auf. Nun werden Sie auf die Insel geschossen. Zum Glück sind Sie in dieser Disziplin schon gut geschult. Sie befinden sich nun auf MONKEY ISLAND, und es beginnt für Sie der dritte und schwerste Teil. Kopfunter landen Sie im Sand von MONKEY ISLAND. Sie stehen auf und nehmen sich die Banane, die unter dem Baum liegt und lesen sich die Nachricht durch, die am Baum hängt. Danach begeben Sie sich in den Urwald und dort zum alten Fort, wo Sie auf Hermann Toothrot treffen. Sie stoßen die Kanone um und schicken den erscheinenden Einsiedler (es ist Hermann Toothrot) fort (3). Nehmen Sie nun das Fernrohr, die Kanonenkugel, das Seil und eine Handvoll Schießpulver an sich. Verlassen Sie nun sein Heim und begeben Sie sich zum nächsten Strand, um dort eine Nachricht mitzunehmen. Wenn Sie Lust haben, mit Toothrot zu reden, dann tun Sie sich keinen Zwang an, denn er erscheint fast jedes Bild und wird im folgenden nicht mehr erwähnt. Betreten Sie nun wieder den Dschungel und suchen Sie die Flußgabelung auf, wo Sie über eine Brücke und steinerne Stufen zu einem Plateau gelangen, aber erst nachdem Sie eine weitere Nachricht entgegengenommen haben. Den Stein, den Sie dabei gefunden haben, sehen Sie sich etwas näher an und erkennen, daß es ein Feuerstein ist. Das auf dem Plateau stehende Kunstwerk ziehen Sie zweimal, so daß es genau auf Sie zeigt. Weiter geht's, also ein weiteres Stockwerk höher. Von dort oben haben Sie einen herrlichen Blick auf die Landschaft und eine gute Gelegenheit, das Fernrohr auszuprobieren. Den an der Kante herumliegenden Stein schieben Sie den Abhang hinunter, und wie auf wunderbare Weise löst dies eine Kettenreaktion aus, an deren Ende der Bananenbaum, der unten am Strand steht, von dem Stein getroffen wird. Zufrieden mit sich und der Welt klettern Sie wieder hinab zum Plateau, wo eine neue Nachricht liegt, die Sie natürlich wieder an sich nehmen. Es geht noch ein Stockwerk runter, und unten am Fluß angelangt legen Sie das Schießpulver, das Sie haben, auf den Damm und entzündern es, indem Sie den Feuerstein

an der Kanonenkugel reiben. Ein lauter Knall, ein fliegender Stein und schon ist der Damm kaputt. Das ausfließende Wasser füllt das ausgetrocknete Flußbett und reißt Sie mit. Gehen Sie nun zu dem kleinen See, der am Ende des Flusses ist und nehmen Sie dort eine weitere Nachricht an sich. Die Leiche, die dort auf dem Boden liegt, hält ein Seil in der Hand, das Sie auch aufnehmen. Verlassen Sie dann diesen Ort und begeben Sie sich zu dem Spalt in der Nähe des Strandes mit dem Bananenbaum. Befestigen Sie eines der beiden Seile an dem starken Ast und lassen Sie sich auf die Plattform hinab. Dort befestigen Sie das andere Seil an dem Baumstumpf und begeben sich ganz nach unten in den Graben, wo Sie die dort liegenden Ruder an sich nehmen. Gehen Sie jetzt zum Strand mit dem Bananenbaum und benutzen Sie die Ruder mit dem Ruderboot. Sportlich wie Sie sind, legen Sie sich in die Riemen und rudern einmal um die halbe Insel herum, wo Sie am Strand anlegen und zum Dorf der Kannibalen gehen, nachdem Sie eine weitere Nachricht am Strand gefunden haben. Im Dorf angekommen, begeben Sie sich ganz nach links zu dem steinernen Affenkopf, wo eine Schale mit Früchten steht. Die Bananen in dieser Schale nehmen Sie sich und versuchen, nun, das Dorf zu verlassen. Dies gelingt Ihnen aber nicht, da sich Ihnen die Kannibalen in den Weg stellen. Sie sprechen mit Ihnen (2) und versuchen, Ihnen ein Geschenk zu geben. Doch sie nehmen nichts an und sperren Sie lieber ein. In dieser Hütte liegen ein Totenkopf, Toothrots Bananengreifer und noch eine Nachricht. Heben Sie die lose Bodenplatte an und fliehen Sie durch den freigelegten Gang. Sie flüch-

ten zum Strand und rudern zurück zum Strand mit dem Bananenbaum, wo noch ein paar Bananen herumliegen, die vom Baum gefallen sind, als Sie ihn mit dem Stein getroffen haben. Die Bananen nehmen Sie mit und gehen zu dem Affen, der in der Nähe im Dschungel herumhüpft. Füttern Sie ihn mit allen Bananen, die Sie nun haben (insgesamt fünf), und er wird Ihnen auf Schritt und Tritt folgen, solange Sie auf Festland bleiben. Gehen Sie nun ganz nach rechts auf der Insel zu einer Lichtung, wo Sie an der Nase der hinteren Totems ziehen. Die Folge ist, daß sich eine Tür in dem Zaun öffnet, die sich aber schließt, wenn Sie loslassen.

Neugierig wie Affen sind, macht der Affe dasselbe wie Sie und hängt sich an die Nase. Beruhigt betreten Sie das abgesperrte Gebiet, wo Sie sich die ganz kleine Holzstatue nehmen, die Sie sofort den Kannibalen bringen (2). Jene sind sehr erfreut darüber und verschwinden. Aus der Hütte, in der Sie eingesperrt waren, nehmen Sie nun den Bananengreifer und tauschen ihn bei Toothrot, der auch im Dorf rumgeistert, gegen den Schlüssel für den gigantischen Affenkopf, einen riesigen Ohrputzer, ein. Zurück zum Affenkopf gerudert und schnell hinterher, stecken Sie den Schlüssel ins Ohr des Affenkopfes. Wie auf wunderbare Weise öffnet sich das Maul des Affen und streckt Ihnen die Zunge heraus. Gehen Sie ins Dorf zurück und sprechen Sie mit den Eingeborenen 1/1/4/3/1/3/1. Geben Sie Ihnen den Schlüssel und das Blatt über das Navigieren. Bereitwillig rücken Sie nun mit dem Kopf des Navigators raus, der Ihnen den Weg durch das Labyrinth unter dem Affenkopf zeigt. Gesagt, getan. Sie gehen in den Affenkopf und benutzen den Kopf. Der Kopf zeigt nun immer in die Richtung, in die Sie gehen müssen. Nach einiger Zeit erreichen Sie einen unterirdischen Hafen, in dem das Geisterschiff liegt. Sie sprechen mit dem Kopf und überreden ihn dazu, daß er Ihnen seine magische Halskette gibt, die Sie für Geister unsichtbar macht 2/2/3/3/1/3/3. Hängen Sie sich die Halskette um und betreten Sie das Schiff. In dem Raum zu Ihrer Linken befinden sich der böse Le Chuck und ein kleiner Schlüssel. Den Schlüssel können Sie dank der magnetischen Kräfte



des Kompasses an sich nehmen. Nun gehen Sie durch die Luke auf dem Deck in den Raum eines schlafenden Geistes und betreten den dahinterliegenden Lagerraum. Hier können Sie eine Feder aufnehmen, mit der Sie den schlafenden Geist solange an den Füßen kitzeln, bis er die Ursache seines trunkenen Schlafes fallen läßt, eine Flasche Grog. Öffnen Sie mit dem Schlüssel die Luke im Lagerraum und begeben Sie sich in den Bauch des Schiffes. Füllen Sie etwas Grog in den herumstehenden Teller, so daß die Ratte, die Ihnen den Weg versperrt, anfängt, daraus zu trinken, bis sie betrunken umfällt. Nehmen Sie sich etwas Fett aus dem Topf und schmieren Sie damit die quetschende Tür, die sich auf dem Deck zur Rechten befindet. Diese Tür können Sie nun ohne Gefahren öffnen und sich im Werkzeugraum mit Werkzeugen eindecken. Mit diesen Werkzeugen können Sie den leuchtenden Kasten bei den Schweinen im Lageraum öffnen. Dort finden Sie

die gesuchte Voodoo-Wurzel, die Sie sofort zu den Kannibalen bringen. Sie warten kurz auf das Getränk, das die Inselbewohner zubereiten wollen und unterhalten sich mit einem dreiköpfigen Affen (1). Das Wurzelbier bringen Sie zurück in die Höhle, treffen dort aber nur einen einsamen Geist, mit dem Sie sich angeregt unterhalten 2/1/1/2/1/2/1. Mit Ihren Freunden, die plötzlich gekommen sind, fahren Sie zurück nach Melee Island wo Sie nach rechts gehen und einen Geist mit (1) fertig machen. Nun können Sie weitergehen, um den nächsten Geisterpiraten zu vaporisieren (1/2). Nach einem euphorischen Anfall begeben Sie sich in die Kirche und gebieten der Trauung Einheit (4). Sie gehen zum Altar und sprechen mit Le Chuck 3/2/2/4. Da Sie allerdings dieses Wortgefecht nicht allzu erfolgreich bestanden haben, finden Sie sich nach einigen Kinnhaken in einer Grogmaschine wieder. Le Chuck zieht Sie heraus. Sie greifen fix nach der Flasche Wurzelbier und schenken Le

Chuck eine ordentliche Portion ein. Nachdem Le Chuck sich in ein Hochzeitsfeuerwerk verwandelt hat, können Sie endlich ungestört mit dem Gouverneur flirten (2/3). Damit endet die Geschichte von Guybrush Fleep-äh...Threepwood. Traurig, aber wahr. Da bleibt uns allen nur, ganz kräftig die Daumen zu drücken und auf eine Fortsetzung zu warten. **vw**

Starblade

Claus-Peter König aus Tübingen ist unter die Sternenhändler gegangen und verrät, was Euch auf den einzelnen Planeten erwartet.

- Antares: Magnetkarte, Schwarzmarkt
- Endroma: XMT-03BK-Laser
- Erina: Treibstoff, großer Druide
- Hirgon: Lebenskraft, Schwarzmarkt
- Itavis: Magnetkarte, Treibstoff, Schwarzmarkt
- Onkiler: Laser, Treibstoff, zwei Magnetkarten

- Shirvis: Lebenskraft, Schwarzmarkt
- Sherlimer: Treibstoff
- Skaver: Treibstoff, Zauberkraft
- Shelta: Ersatztrank, Laser, Treibstoff, Magnetkarte
- Skagon: Magnetkarte
- Skevis: Ersatztrank, Treibstoff, Magnetkarte
- Tison: Magnetkarte, Mine (AD-02)

— Xylgona: der Dieb
Auf Tison die Mine nehmen (drittes Bild von rechts), dann die Mine auf Erina vor den großen Druiden legen nach der Explosion den Chip mitnehmen und in den Fahrstuhl einbauen. Es entsteht jetzt ein neues System auf der Karte. Auf Skevis die Magnetkarte nehmen, die den Code für Cassandra enthält. Dann nach Skaver fliegen und den Zauberer besuchen. In seinem Auftrag düst Ihr weiter nach Xylgona. Dort müßt Ihr den Dieb ausschalten und das Diebesgut zurück zu dem Zauberer bringen. Als Belohnung bringt er Euch seine Zauberkunst bei. **vw**

Lösungsservice Berry & Strohe

!Neu und Brandheiß!

KOMPLETTLÖSUNGEN + PLÄNE:

- ★ Dragon Wars
- ★ Hillsfar
- ★ Pool of Radiance
- ★ Champions of Krynn
- ★ Secret of the Silver Blades
- ★ Dungeon Master
- ★ Chaos strikes back
- ★ Dragonflight
- ★ Ultima III-VI
- ★ Buck Rogers
- ★ Legend of Faerghail
- ★ Might and Magic II u.v.a.

Demnächst: Fountain of Dreams, Cadaver, Captive (Vorbereitung mögl., Liste anfordern)

Neu: Jetzt auch Software für alle Systeme

Preise für Kpl.-Lösungen inkl. detail. Pläne DM 25,- zuzügl. Versandkosten, NV DM 6,-, Vork. VS DM 3,-, ab 3 Kpl.-Lösungen inkl. Pläne keine Versandkosten!!!

Bestellung rund um die Uhr bei:
Lösungsservice RICHARD BERRY
Poppenreuther Str. 3, 8510 Fürth

Tel.: 0911/795102

COMPUTER

BOX

BEI SPIELEN
NR. 1
IN WIEN

Postversand
österreichweit

1100 Wien, Gudrunstraße 158
Telefon: (0 222) 602 26 18

SOFT
S

Titel	Amiga	ST	C 64	IBM
Buck Rogers	79,95		64,95	79,95
Days of Thunder	69,95	69,95		74,95
Legend of Farghall	69,95	69,95		79,95
Leisure Suit Larry 3	89,95			
Monty Python	54,95	54,95	44,95	69,95
Powermonger	74,95	74,95		
Prince of Persia	69,95	69,95		79,95
Dragonflight	79,95			
Apprentice	59,95	59,95	39,95	

Bestell noch heute unseren neuen Software & Zubehör-Katalog mit den geaderten preiswerten Angeboten.

Tel.: 0511/ 72 40 170

HISOFT • Hoppegartenring 49, 3012 Langenhagen 1

ACHTUNG ÖSTERREICH!!

Jetzt auch in Österreich die Super-Konsolen.

SEGA MEGA DRIVE

Die neue 16 Bit Konsole mit mehr als 25 Modulen
Mega Drive mit Spiel 6S 3490,-
ohne Spiel 6S 2990,-
Mega Drive mit Spiel nach Ihrer Wahl 6S 3890,-
Mega Drive Spiel schon ab 6S 590,-

NEC PC ENGINE

Mehr als 70 Spiele lagernd!
PC Engine mit Spiel 6S 3490,-
ohne Spiel 6S 2990,-
PC Engine mit Spiel nach Ihrer Wahl 6S 3790,-
PC Engine Spiel schon ab 6S 399,-

PC Engine Super Grafx

Erleben Sie die neue Engine noch schneller
Super Grafx mit Spiel "BATTLE ACE" 6S 4490,-
Super Grafx Spiel ab 6S 990,-

SNK NEO GEO

Die Super-Konsole mit 100 % Automaten-Graphik.
Man muß Sie einfach schon gesehen haben

NEO GEO KONSOLE

6S 8990,-
NEO GEO SPIELE ab 6S 3990,-

ACHTUNG! NEU IN ÖSTERREICH!!

Verleih von sämtlichen Konsolen und Videospielen.
An- und Verkauf von gebrauchten Konsolen/Spielen.

STEIRERFUNK

Annenstraße 18
A-8020 Graz
Telefon 03 16/91 89 68

The Immortal

Wer wirklich ein wenig "unsterblich" sein möchte und in diesem Spiel nicht weiterkommt, sollte sich einige Tips aus der Komplettlösung von Andree Hintze aus Oststeinbek herauspicken.

1. Level (siehe auch Anleitung)

Auf geht's!

Zuerst müssen der Soldat befreit und der Schlüssel sowie alle Gegenstände aus der Schatzkiste und vom Toten genommen werden. Der im nördlichen Raum stehende Goblin wird mit einem Firespell getötet und wie in allen Levels werden alle Gegenstände und Spells eingesammelt, das Gold hier nicht vergessen. Dann wird der Totenschädelraum durchquert, und man gelangt in einen leeren Raum. Auf der Karte können die Löcher (als rote Punkte dargestellt) lokalisiert werden. Im nächsten Raum werden die Schattenwesen durch Anzünden der Fackel mit dem Firespell sichtbar gemacht. Hier heißt es, den Löchern und Schattenwesen ausweichen, das Amulett und den Charming Spell einsammeln. Im südlichen Raum die Energie durch den Schlaf im Heu aufrichten und das Amulett zur Öffnung der Treppe als Einstieg in den nächsten Level am Lichtstrahl einsetzen. ACHTUNG: die Treppen von der richtigen Seite betreten!!

2. Level

Den ersten Raum durch die nördliche Tür verlassen, den Charming Spell anwenden, den Händler zweimal besuchen und Öl kaufen. Dann den Stein einsammeln und hinter der nördlichen Tür die Wachen besiegen, dann den Raum durch die Tür (ohne Angriff der Wachen) verlassen.

Warten, bis sich eine Whisp im gleichen Raum aufhält und den Charming Spell ein zweites Mal anwenden. Dann muß nur noch gewartet werden, bis die Wachen tot sind. Die Pilzsporen auf den weichen Untergrund legen und den Raum verlassen. Danach die Wachen untersuchen und Dust mitnehmen.

Jetzt kann der Raum wieder betreten dem König Wasser gegeben und der Schlüssel mitgenommen werden. Beim Händler nun das Öl einnehmen und in den Anfangsraum zurückgehen. Das Gem und das Schwert (beim Skelett) mit-

nehmen, den Stein hinlegen und warten, bis die Säure das Gem aus dem Stein herausgelöst hat. Das Gem nehmen und den Raum durch die südliche Tür verlassen. Dann dem Mann Dust in die Augen blasen und erneut die Energie durch den Schlaf im Heu erneuern. Nun den südlich liegenden Raum mit den drei Steinscheiben betreten und die drei Gems wie folgt auf die drei Platten verteilen:

Das erste Gem auf die linke Platte rechts vom "Dreieck", das zweite Gem links und das Dritte in die Mitte des "Dreiecks" legen. (Die Dreieckspitzen zeigen in Richtung der Wand.) Ist dies geschehen, so öffnet sich der Weg zum dritten Level.

3. Level

Südliche Leiter runter, mit einem Firespell aus der Kiste den braungrauen Krieger töten und das Messer nehmen. Dann die Leiter hoch, die andere Leiter runtersteigen und warten, bis ein Kämpfer tot ist. Der Zweite wird mit dem zweiten Firespell getötet. Dann den Ring und die Flasche nehmen. (VORSICHT: Die Flüssigkeit ist giftig!) Jetzt kann man die Leiter hinuntersteigen und den Ring tragen, die Kiste öffnen und den ganzen Inhalt mitnehmen (vorsichtig) und nochmals den Ring anklicken, die Leitern hochklettern und die südliche Leiter wieder hinuntersteigen.

Zum König gehen und die Leiter hinaufsteigen. Wichtig: den Weg der Spitzen merken. Gem holen und rechts entlang der Leiter hinabsteigen. Jetzt das Messer werfen und den Raum in östlicher Richtung verlassen. Die Flasche aufnehmen (Muskeltrank) und sofort trinken (möglichst vor dem Kampf). An der nördlichen Tür die Wache besiegen und im Heu Kräfte sammeln. Den Flammenkreis in dem Moment betreten, in dem die Flamme VIOLETT ist. Der Gem muß abgelegt werden, und nun erreichen wir den nächsten Level.

4. Level

Hier ist Geschicklichkeit gefragt!

Den fliegenden Teppich nehmen und sofort im nächsten Raum zum Fortbewegen benutzen. (VORSICHT: Flammen!) In diesem Raum erst an der nächsten Tür vorbeigleiten und den Ring einsammeln. Dann zurück zur ersten Tür und den nördlichen Raum durch die nördliche Tür verlassen. (Teppich in den Räumen

benutzen, aber an den Türen heißt's: zusammenfallen!!) Wichtig ist auch, beim Manövriert mit dem Teppich auf den Punkt unter'm Teppich zu achten.

Dann endlich wieder ausrufen und Energie sammeln. Daraufhin Leiter runter, kämpfen, Leiter runter und dem Mädchen den Ring zeigen. Die Leiter hinabsteigen und die Ringe in die Löcher (im Uhrzeigersinn) setzen und in der gleichen Richtung solange um den Kreis herumgehen, bis sich die Luke öffnet.

5. Level

Jetzt das Ei aufnehmen, den Plan anhören, Potion kaufen dann im "Plan-Raum" Potion anwenden und durch das Mäuseloch entschwinden. ACHTUNG: Die Wachen haben GROSSE Füße!!

Die Kiste muß geöffnet und alles entnommen werden. Die Flasche sofort austrinken und mit den Fireballs die Wächter sowie die roten Drachen töten und die Schlüssel nehmen. Im südlich gelegenen Raum den Sensor einsetzen und nur in die Richtung gehen, wo der tiefe Ton ertönt (um das Loch herum und quer durch den Raum im Zickzack) hinein in den nächsten südlichen Raum, der von Säure besiedelt ist. Der Bait muß nun in der Mitte des Kreises (Dreiecks) ausgelegt werden, so daß sich die Klappe öffnet. Wenn das Ei vergessen oder aus Hunger gegessen werden mußte, besteht noch die Möglichkeit, die Säure auf die Mitte des Kreises zu locken, so daß die Klappe sich auch auf diese Weise öffnen läßt. Dann hinaus durch die Tür und ab ins Heu.

6. Level

Jetzt schnell durch das Loch kriechen, wenn die Spinne im anderen Loch zu sehen ist. Kurz vor der schwarzen Spinne schnell zurückweichen und nach dem Netzwurf sofort angreifen. Die Leiter hinabsteigen, die Flasche nehmen, über die Kiste gießen (von vorn) und den Levitation Spell

nehmen. Die Treppe hinuntersteigen, den Levitation Spell benutzen und ohne Berührung der weißen Nester durch die Spinnenweben gleiten. Dann zum Ausrufen die Leiter hinauf und danach die andere Leiter hinuntersteigen.

7. Level

Den Mann erlösen, Ring geben (man achte auf die Psycho-Thriller-Musik) und die Leiter benutzen. Seinen alten "Freund" besiegen und ausrufen. Mit dem Bierfaß durchs Wasser paddeln, die Krake herauslocken und dann auf schnellste Weise vor ihr flüchten, um sie dadurch in den Strudel zu treiben. Außerdem sollte man es nicht versäumen, die Leiter nochmals wieder hinaufzusteigen (HAHA)!! Dieser Level ist recht schwer und man sollte versuchen, die Krake erst im letzten Moment aus der Ruhestellung herauszulocken (mit Schwung).

8. Level

In diesem leider schon letzten Level als erstes die Kiste öffnen und den Inhalt entnehmen. Dann die Leiter hinuntersteigen und sich in der Mitte des Raumes durch das Loch fallenlassen.

Dann folgt der Drachenkampf: Nacheinander muß man sechs Blink Spells und einen Fire-protection Spell jeweils kurz vor dem Feuerhauch anwenden, danach das Amulett zeigen (nicht lesen!!) und dreimal den Statue Spell anwenden dann schnell den Sonic Spell, jetzt nochmal den Joystickknopf für den Protection Spell drücken (auch vor Sensemann) und zum Schluß den Magnetic Spell "sprechen".

Und hier als Bonbon noch die Levelzugangscodes mit maximaler Energie:

2. cddf110006f70
3. 147ef21000e10
4. b5fff31001eb0
5. d630f43000eb0
6. 17bf53010e41 (mit Bait!!)
7. 84d0f63010ec1
8. e011f730178c1

vw



Computershop und Gamesworld München/Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich.

PC-ENGINE

PC-Engine RGB
Turbo Express (Hand Held)
Engine Games auf Anfrage
Angebote ab 39.- DM

SEGA MEGA DRIVE

Konsole Pal od. RGB + 1 Spiel 349.-
Sega Games Sonderangebote ab 49.-
Adapter deutsch/japan. 69.-
Arcade Power Stick 109.-
Arrow Flash 99.-
Atomic Robokid 109.-
Baseball 99.-
Batman 99.-
Budokan 109.-
Burning Force 99.-
Competition Pro Sega 16 Bit 59.-
Darius II 139.-
Dynamite Duke 99.-
E-Swat 79.-
Fire Shark 99.-
Gain Ground 99.-
Granada 99.-
Hard Drivin 109.-
Heavy Unit 109.-
Hell Fire 99.-
I love Mickey Mouse 99.-
John Madden Football 109.-
Lakers vs Celtics 109.-
Moonwalker 99.-
Phantasia Star II (engl.) 109.-
Phelios 99.-
Populous 109.-
Strider 99.-
Super Monaco GP 89.-
Super Shinobi 79.-
Thunderforce III 99.-
Zany Golf 109.-
SEGA GAME GEAR 399.-

GAMEBOY

Game Boy incl. Tetris 169.-
Light Boy 79.-
Tragetasche (Hard Case) 49.-
Balloon Kid 49.-
Burai Fighter Deluxe 49.-
Golf 49.-
Kwirk 49.-
Qix 49.-
Pinball-Revenge of the Gator 49.-
Solar Striker 49.-
Spiderman 49.-
Super Mario Land 49.-
Tennis 49.-
Wizards and Warriors 49.-

Atari Lynx

300.- Grundgerät
a. A. Blue Lightning 59.-
California Games 59.-
Chips Challenge 59.-
Electrocop 59.-
Gates of Zendocon 59.-
Gauntlet III 79.-
Klax 79.-
Pacman 79.-
Roadblaster 79.-
Slime World 79.-
Xenophobe 79.-
Zarlor Mercenary 79.-

C 64 Disk

Bards Tale III 59.-
Battle of Napoleon 69.-
Champions of Krynn 75.-
Dragon Wars 49.-
Gunship 49.-
Mikroprose Soccer 49.-
Oil Imperium 45.-
Panzerstrike 69.-
Pirates 49.-
Rings of Medusa 49.-
Sim City 59.-
Turn It 29.-
Turrican 39.-
Ultima V 69.-

IBM

Bards Tale III 89.-
Battle Chess II 89.-
Centurion Def.o.Rome 79.-
Das Stundenglas 89.-
Flight IV dt. 159.-
Flight of the Intruder 109.-
Ishido 89.-
Jones in the fast Lane 89.-
Kings Quest V 109.-
Larry III 119.-
Legend of Faerghail 89.-
Loom 69.-
M.U.D.S. 89.-
Midwinter 79.-
Might and Magic II 99.-
Murder 99.-
Nightshift 59.-
PGA Golf Tour 79.-
Ports of Call 99.-
Quest for Glory II (HQ II) 109.-
Railroad Tycoon 109.-
Savage Empire 99.-
Silent Service II 99.-
Transworld 89.-
Team Yankee 99.-
Test Drive III 89.-
Their finest Hour 89.-
The Secret of Monkey Island 69.-
Ultima VI 99.-
Wing Commander 99.-
Wolfpack 109.-
Wonderland 99.-

Amiga

299.- Ram auf 1 MB inkl. Uhr 119.-
A-10 Tank Killer 99.-
Cadaver 79.-
Curse of the Azure Bonds 89.-
Dragons Flight 89.-
F 16 Falcon 79.-
F 16 Mission Disk II 59.-
F 19 Stealth Fighter 89.-
Fatal Heritage 79.-
Immortal 79.-
Imperium 79.-
Indianapolis 500 79.-
Invest 79.-
Ishido 75.-
Larry III 119.-
Legend of Faerghail 89.-
Lotus Esprit Turbo Ch. 75.-
M1 Tank Platoon 89.-
Midwinter 89.-
Might and Magic II 89.-
Nightshift 59.-
Operation Stealth 75.-
Pirates 79.-
Pool of Radiance 75.-
Powermonger 89.-
Sim City 89.-
Team Yankee 89.-
Their finest Hour 89.-
Trans World 79.-
Turrican 59.-
Ultima V 89.-
Unreal 89.-
Wild West World 109.-
Wings 89.-

Ankündigungen Januar

TV Sports Baseball	Amiga
Sim Earth	Amiga/ST/IBM
Dragon Wars	Amiga
Harpoon	Amiga
Monkey Island	Amiga
Wolfpack	Amiga
Chaos Strikes Back	Amiga
Cadaver	IBM
Dungeon Master	IBM

Weitere Spiele und Neuheiten für
C64, Amiga, ST, IBM, Gameboy,
Lynx, PC-Engine, Sega Mega Drive,
Game Gear und SNK Neo Geo
auf Anfrage.

Versand per NN oder Vorkasse plus 8.- DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12.- DM Versandkosten.

Laden in München, Landsberger Str. 135, Tel. 089-5022446, Fax. 089-5026767
Laden in Nürnberg, Jakobsplatz 2, Tel. 0911-203028

NEU NEU NEU NEU NEU
VERSANDZENTRALE DRYGALSKIALLEE 31, 8000 MÜNCHEN 71, TEL. 089-786044, FAX. 089-786045

089/786044

KaroSoft

Jürgen Vieth

AMIGA

688 Attack Sub, deutsches Handb. 69—
A 10 Tank Killer 85—
ATF 2 Anleitung deutsch 69—
AMOS, Game Creator, Int. Runtime 105—
AWESOME, deutsche Anl. 82.50
Blue Max + 74.50
Bundesliga Manager, kpl. deutsch 67—
Cadaver, komplett deutsch 67—
Celica GT 4 Rallye, Anl. deutsch 67—
Crime Time, kpl. deutsch 67—
Das Boot 74.50
Dmowest, Anleitung deutsch 57—
Dragon Breed, Anleitung deutsch 64—
Dragonflight, 1st. Edit., kompl. dt. 71.50
Dungeon Master, kpl. deutsch, 1 MB 72.50
Elite, Handb. deutsch 65—
Elvira, Handb. deutsch 74.50
F 16 Falcon, Handb. deutsch 79—
F 16 Mission-Disk I u II dt. Hdb. je 55.50
F 19 Stealth Fighter, Handb. dt. 75—
Final Battle, Anleitung deutsch 69—
Final Whistle (für Kick II) 39—
Great Courts II, Anleitung deutsch 69—
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, kpl. dt. 99—
Imperium, Handb. deutsch 69—
Indiana Jones (Grat. Adv.) kpl. dt. 69—
Indiana Jones 500, Anleitung deut. 69—
Invest, komplett deutsch 57—
Ishido, Anleitung deutsch 69—
Lemmings, Anleitung deutsch 64—
Loom, kompl. deutsch 75—
M 1 Tank Platoon, Handb. deutsch 75—

Maniac Mansion, kpl. dt. 69—
Monkey Island, kompl. deutsch + 89.50
M.U.D.S., Anleitung deutsch 67—
Night Breed, Anleitung deutsch 71.50
On the Road, kompl. deutsch 65—
Pirates, deutsches Handb. 67—
Pool of Radiance 1 MB 65—
Populous, dt. Handb. 65—
Ports of Call, deutsche Vers. 1 MB 67—
Powermonger, Handb. deutsch 74.50
Red Storm Rising, Handb. deutsch 65—
Rick Dangerous II, Anl. deutsch 65—
Rings of Medusa, kpl. deutsch 72.50
Second World, Anleitung deutsch 69—
Secret of the Silver Blades + 69—
SIMCITY, deutsche Anleitung 512K (Rest) 52—
SIMCITY, Handb. deutsch 512K 72.50
Speedball II, Anleitung deutsch 65—
Supremacy, Anleitung deutsch 74.50
Team Suzuki, Anleitung deutsch 64—
Their finest Hour, dt. Anleitung 75—
Tower FRA, Handb. deutsch 69—
Transworld, kompl. deutsch 74.50
Ultima V 69—
Unendliche Geschichte II, deutsch 74.50
UMS II, Handb. deutsch + 89.50
Wild West World, kompl. deutsch 89.50
Wing Commander + a.A. 75—
Wings, Handb. deutsch 75—
Wolfpack, Handb. deutsch + 75—
Wonderland, dt. Anl. 512 o. 1 MB 75—
Zak McKracken, kpl. deutsch 67—

ATARI ST

ATF 2, Handb. deutsch 69—
A 10 Tank Killer + 79.50
Blue Max + 74.50
Bundesliga Manager, kpl. deutsch 59—
Cadaver, kompl. deutsch 67—
Celica GT 4 Rallye, Anl. deutsch 67—
Champions of Kyrin, Handb. deutsch + 74.50
Chuck Yeager's, Handb. deutsch 69—
Colonel's Bequest 89—
Conquest of Camelot 89—
Das Boot + 74.50
Dungeon Master, kpl. deutsch 69—
Chaos Strikes Back 69—
Dragonflight, 1st. Edit., kpl. deutsch 71.50
Elite, dt. Handb. 65—
Elvira, Handb. deutsch 74.50
F 16 Falcon, dt. Handb. 74.50
F 16 Falcon-Mission-Disk I, dt. Hdb. 55.50
F 16 Falcon-Mission-Disk II, 55.50
F 19 Stealth Fighter, Handb. dt. 75—
Final Battle, Anleitung deutsch 69—
Great Courts 2, Anleitung deutsch 67—
Invest, kompl. deutsch 57—
It came from the Desert, Handb. dt. + 69—
Kick Off II, dt. Anleitung 64—
Loom, kpl. deutsch 75—
Imperium, Handb. deutsch 69—
Indiana Jones (Grat. Adv.) kpl. dt. 69—
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, dt. 99—
Klax, deutsche Anleitung 51—

Larry III 89—
Lemmings, Anleitung deutsch 64—
M 1 Tank Platoon, Handb. deutsch 75—
Maniac Mansion, kpl. dt. 69—
Midwinter, dt. Handb. 69—
Night Breed, Anleitung deutsch 67—
On the Road, kompl. deutsch 71.50
Pang, Anleitung deutsch 64—
Pirates, dt. Handb. 65—
Populous, dt. Handb. 65—
Powermonger, Handb. deutsch 74.50
Rings of Medusa, kpl. deutsch 72.50
RoboCop 2, Anleitung deutsch 64—
Second World, Anleitung deutsch + 57—
Secret of the Silver Blades + 69—
Sim City, deutsches Handb. 67—
Sim City, deutsches Handb. 66—
STOS - The Game Creator, deutsch 105—
STOS - Maestros plus 62 + 199—
Supremacy, Anleitung deutsch 74.50
Team Suzuki, Anleitung deutsch 71.50
Team Yankee, Anleitung deutsch 75—
Their finest Hour, dt. Anl. 1 MB 69—
Tom & The Ghost, Anleitung deutsch 69—
Trans World, kompl. deutsch 55—
Turrican, deutsche Anleitung 74.50
UMS II, deutsches Handb. 69—
Wings of Death, kompl. deutsch 69—
Wolfpack, Handb. deutsch + 69—
Wonderland, Anleitung deutsch + 75—
Zak McKracken, kpl. deutsch 69—

IBM

A 10 Tank Killer *89—
Advanced Tactical Fighter, dt. 69—
Bard's Tale III, Handb. deutsch 74.50
Blue Max *82.50
Covert Action, Anleitung deutsch 95—
Crash Course, Anleitung deutsch 74.50
Das Boot *82.50
Das Dschungelins, kompl. deutsch 74.50
Elvira, Handb. deutsch 95—
Flight of the Intruder, Handb. dt. 95—
F 19 Stealth Fighter EGA/Hercul 91.50
Fight Sim. 4.0 deutsche Version 74.50
Great Courts II, Anl. deutsch + 69—
Indiana Jones (Grat. Adv.) kpl. dt. 75—
Interceptor *88—
Imperium, Handb. deutsch 74.50
Ishido, Anleitung deutsch 75—
Kings Quest V 16 Farben 89—
Kings Quest V 256 Farben 99—
Knights of the Sky, Handb. deutsch 95—
Lecture Sweet Larry II 89—
Lemmings, deutsche Anleitung 74.50
LHX Attack Chopper, dt. Anl. 99—
Light Speed, Handb. deutsch 95—
Loom, kompl. deutsch 75—
M 1 Tank Platoon, dt. Anleitung 88—
M 1 Tank, dt. Handb. 95—
Maniac Mansion, kpl. deutsch 69—
Midwinter, deutsche Version 75—
Monkey Island, kompl. deutsch 89.50
M.U.D.S., Anleitung deutsch 74.50

Olis Well 67—
On the Road, kompl. deutsch 71.50
Operation Stealth, dt. Version 75—
POA Golf, Handb. deutsch 69—
Populous, dt. Handb. 69—
Ports of Call, deutsche Version 86.50
Quest I, Glory II (Heroes Quest II) 89—
Railroad Tycoon, dt. Handb. 89.90
Red Baron (SIERRA) * 89—
Rise of the Dragon (SIERRA) * 89—
Savage Empire *72.50
Second World *65—
Silent Service II, Handb. dt. 86.50
Sim Earth, Handb. deutsch + 95—
Sim City, Handb. deutsch + 74—
Space Quest II *89—
Space Quest IV + 89—
Supremacy, Anleitung deutsch 89—
Testdrive III, deutsches Handb. 79.50
Their finest Hour (Battle of Brit.) 75—
Transworld, kpl. deutsch 74.50
TV-Sports Basketball, dt. Handb. 79.50
Ultima VI 88—
UMS II, Handb. deutsch + 82.50
Wing Commander *72.50
Wolfpack, deutsches Handb. 95—
Wonderland, Anleitung deutsch + 89—
Zak McKracken, kpl. deutsch 69—
Soundblaster, Handb. dt. 375—
* auch auf 3.5" Disketten
+ Bei Drucklegung noch nicht lieferbar

Dragonflight



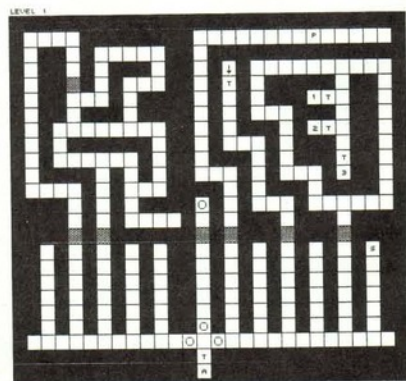
Dungeons Mortyk und Mastyk auf der Insel Dorithanon. In der nächsten Ausgabe der **PO-WER PLAY** liefern wir Euch dann die restlichen Karten. vw

Beschreibung der Weltkarte:

- D: Dungeon
T: Tempel
S: Stadt, Dorf
P: Passage nach Brindil-Bun
S1: Pegana
S2: Nimraviel
S3: Scatterbone
S4: Port Pylon
S5: Bagnol
S6: Luthag
S7: Brindil-Bun
S8: Drombul
S9: Negame
S11: Dorf der Orks

Die Dungeons sind zahlreich, finster und gemein, aber Thomas Lichte gibt nicht auf und erkundet auf Teufel komm raus. Außerdem hält er diesmal eine prima Weltkarte von "On-taflaret" für uns bereit. Falls Ihr nicht schon selber drauf gekommen seit, On-taflaret hat die Form eines Drachens. Hier sind also die Karten für die

Dungeon nördlich, auf Dorithanon Eintrittswort: MASTYK



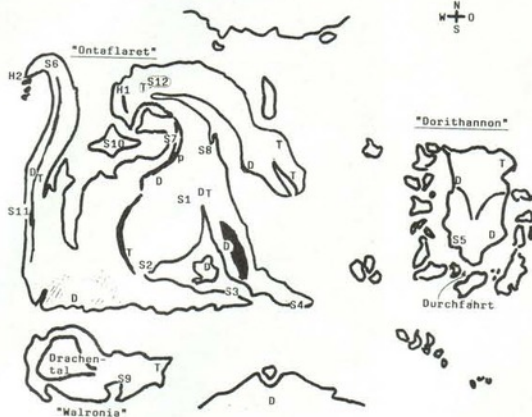
Raum 12 & Geister, Kiste
Raum 21 & Dru, Kiste
Raum 31 & Trolie

Den Kiste, der sich hinter der Dru befindet, kann man sich holen. Er macht einen leichten Aufbruch, aber es ist nicht so einfach, es (den richtigen Weg zu nehmen).

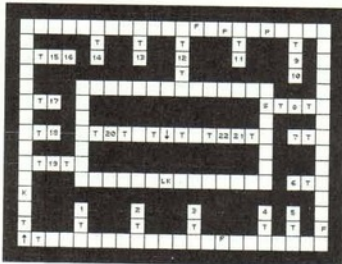
SPIEELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS).
VORKASSE 4,- • UPS-EXPRESS NACHNAHME 9.50 • POST-NACHNAHME 7,-
• AUSLAND NUR VORKASSE + 10,-

Rufen Sie uns an:
0 21 03-4 20 88 oder 01 61/2 21 70 07
ODER SCHREIBEN SIE UNS:
POSTFACH 404 • 4010 HILDEN
Kein Ladenverkauf, nur Versand.

Die magische Weltkarte

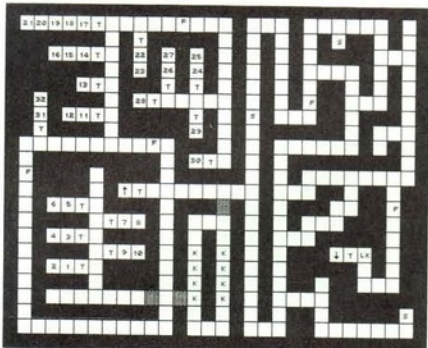


LEVEL 2



Raum 11 4 Geister
Raum 21 4 Skelette
Raum 31 verschlossen, 2 Trolle,
Kiste
Raum 41 leer
Raum 51 1 Ghul
Raum 61 4 Ghule, Kiste
Raum 71 4 Skelette
Raum 81 verschlossen, 4 Ghule
Raum 91 7 Skelette
Raum 101 2 Geister, Kiste
Raum 112 2 Energiekugeln
Raum 121 verschlossen, Ghule
Raum 131 1 Trolle, Kiste
Raum 141 2 Schlangen
Raum 151 verschlossen, 10 Geister
Raum 161 1 Trolle, Kiste
Raum 171 verschlossen, leer
Raum 181 4 Schlangen
Raum 191 leer
Raum 201 4 Geister
Raum 211 14 Geister
Raum 221 4 Trolle

LEVEL 31



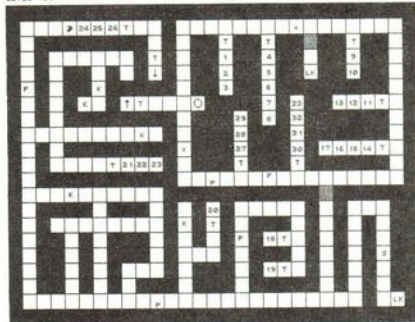
Raum 11 & Trolle
Raum 21 Kiste
Raum 31 3 Spule, Kiste
Raum 41 4 Skeiter
Raum 51 4 Spule

LEVEL 61

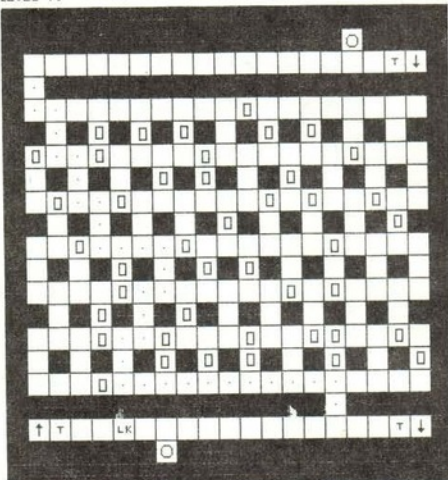


In den Händen des rechten Teils des Levels konnte ich keine Geheimwände finden, obwohl man vermuten könnte, daß sich dort noch irgendetwas befindet. Die Hauptache ist allerdings, daß man weiß wo die Leiter hinunter nach Level 71 ist.

LEVEL 101



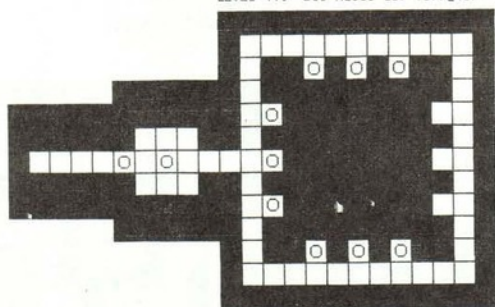
LEVEL 71



Ich habe zur Sicherheit einmal einen möglichen Weg mit Punkten gekennzeichnet.

- freies Feld
- Wand
- Geheimwand
- Tür
- K Kiste
- F Fackel
- S Skelett
- P Pilz
- X Teleporter
- Z Zielort des Teleporters
- Leiter
- A Ausgang
- X merkwürdige Pflanze
- Fallgrube

LEVEL 111: Die Halle der Verräter

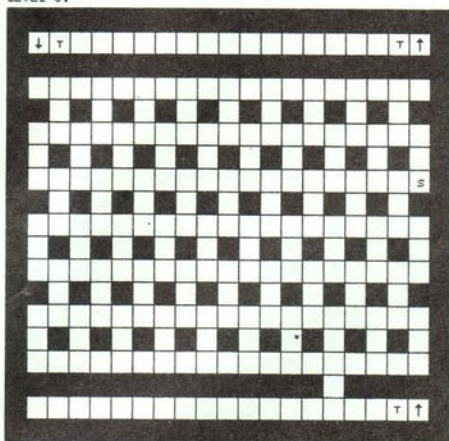


Auf die Frage des Rätselkundes nach dem Begründer der schwarzen Magie antwortet man:
MURSTOR

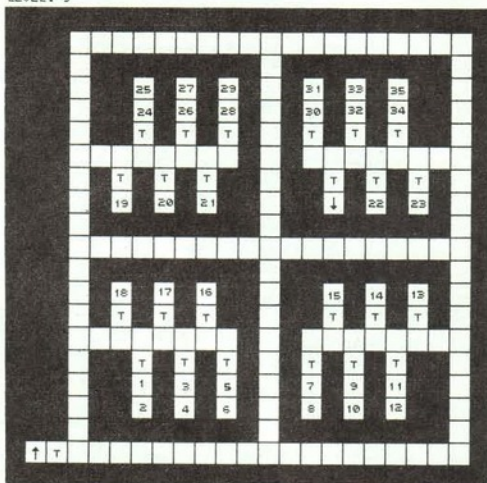
von den Rätselkundes bekommt man folgende Informationen:

- Haffenzil kann bis zu fünf mal benutzt und die Haffe wird dadurch mehr als drei mal so stark
- die Halle wurde zum Vergnügen der Meisten errichtet
- in Gornatky wurde der namenlose Spruch geschaffen
- Der Spruch Dungeon verlassen kann durch starke Präsenz von weißer Magie unwirksam werden
- in Kiefer des Drachen befindet sich das Machtzentrum der schwarzen Magie
- der Spruch Dungeon verlassen wird in Mortyk gelehrt
- Murston hat Kristalle geschaffen die helfen andere Wesen in Bann zu schlagen
- der namenlose Spruch ist der stärkste Kampfzauber
- der Schatten ist das Endstadium der Verwandlung die Murston erreicht hat
- er ist unsterblich und niemand kennt seine Ziele oder versteht seine Handlungen

LEVEL 01



LEVEL 1 9



COMPUTER MARKT

Reinhard Schröder Telefon: 02 51/532771
Frie-Vent-Strasse 16 Telefax: 02 51/532842
4400 Münster Btx: 02 51 532842

No-Name Disk 3.5" 2DD 10St. 9.95
3.5" 2HD 10St. 19.95
5.25" 2HD 10St. 9.95
5.25" 2D 10St. 5.00
Farbband LC 10, schwarz, Nylon 7.00
für NEC P 2200, P2 plus
andere Farbbänder auf Anfrage! 10.00
Mausmatte, rot oder blau 7.00

HARDWARE
AMIGA Speichererweiterung, 512 KB, 99.-
abschaltbar, 512 KB mit Uhr
Laufwerk 3.5", extern, AMIGA 179.-
Laufwerk 3.5", extern, ST, inkl. Netz, 189.-
Laufwerk 5.25", extern, AMIGA 229.-
FESTPLATTE AMIGA 2000 66MB SCSI
inkl. Controller 998.-
Speichererweiterung AMIGA 2000
mit 1, 2, 4 oder 8 MB auf Anfrage

SOFTWARE AMI ST PC C64
Cadaver 69.- 69.-
Dragonflight 79.- 79.-
Gunship 69.- 84.- 59.-
Invest 59.-
King's Quest V 89.-
Larry III 99.- 99.- 109.-
Midwinter 69.- 69.-
M 1 Tank Platoon 79.- 79.- 89.-
Oil Imperium 59.- 59.- 39.-
Pirates 69.- 64.- 49.-
Populous 69.- 69.-
POWERMONGER 79.- 79.-
Their Finest Hour 74.- 74.-
Ultima V 74.- 74.- 69.-
Ultima VI 89.-

Andere Artikel auf Anfrage!!!

- Wir versenden Hardware, Software, Bücher
und Zubehör.
- Preisliste mit Angabe des Computertyps
gegen Einsendung von 2,- DM in Briefmarken.
- Preise freibleibend, Liefermöglichkeit vorbe-
halten.
- Lieferung per Nachnahme zzgl. Versand-
kosten.
- Händleranfragen erwünscht!

Auf nach Weinheim

an der Bergstraße

Der weiteste Weg lohnt sich!

Riesenauswahl, tolle
Preise, täglich Neu-
heiten, ständig Son-
derangebote, Soft-
ware zum Anfassen,
alle Systeme, großer
Parkplatz, leicht zu
finden.

Computerspiele Module

MN-HobbySoft

Amtsgasse 3, 6940 Weinheim
Tel. 06201/181201
Parkplatz am Museum
(ausgeschildert)
Mo.-Sa. 9.30-12.30
Mo., Di., Do., Fr. 14.30-18.00

THE SOFTWARE MANIACS »HOTLINE«

DIE SPEZIALISTEN 030/6944862

	PC	Amiga	ST		PC	Amiga	ST
Anares	69,95*	69,95*	69,95*	Elvira	70,95*	70,95*	70,95*
Bad Blood	70,95			Eye of the Beholder	69,95*	69,95*	69,95*
Bard's Tale 3	69,95	69,95*	-	Federation Quest 1		64,95	64,95
B.A.T.	-	71,95*	84,95*	Flight of the Intruder	88,95	70,95*	70,95*
Battle Command	-	69,95*	69,95*	Fountains of Dreams	69,95	-	-
Betrayer	-	69,95*	70,95*	Hermes Quest 1	99,95	84,95	84,95
Buck Rogers	69,95	69,95	-	Heroes Quest 2	99,95*	-	-
Cadaver	69,95*	64,95	64,95	Imperium	72,95*	64,95	64,95
Champions of Krynn	66,95	63,95	68,95*	Indianapolis 500	65,95	65,95	-
Chaos Strikes Back	61,95*	61,95	-	Interceptor	80,95*	-	-
Covert Action	94,95	-	-	Iskido	72,95	62,95	-
Curse of Azure Bonds	59,95	68,95	70,95*	It Came from Desert	78,95	68,95	68,95*
Dino Wars	57,95	57,95	57,95	Kings Quest 5	99,95*	-	-
DragonFlight-Special Ed.	-	68,95	68,95	Knights of the Sky	a.A.	-	-
Dungeonmaster	69,95	67,95	69,95*	Last Ninja 3	64,95*	64,95*	64,95*
Duxter	70,95*	70,95*	70,95*	lightspeed	a.A.	-	-
				Legend of Fairhail	72,95	64,95	64,95

! Preishammer ! des Monats

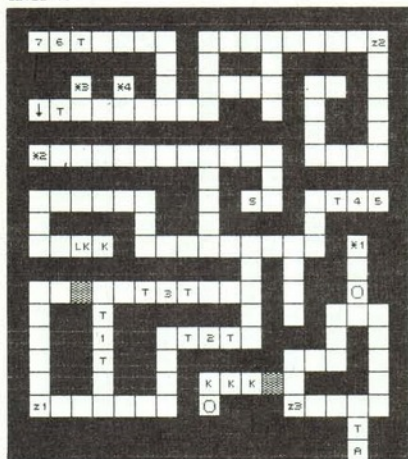
	PC	Amiga	ST		PC	Amiga	ST
Lord of the Rings 1	69,95*			Sim City Architecture 1	39,95*	39,95*	39,95*
Masterblazer	64,95	64,95*	74,95*	Sim City Architecture 2	39,95*	39,95*	39,95*
M 1 Tank Platoon	84,95	69,95	69,95	Sim Earth	94,95*	a.A.	a.A.
Midwinter	69,95	69,95	69,95	Soundblaster-Karte	399,-	-	-
Monkey Island (dt.)	80,95	80,95*	80,95*	Space Quest 4	99,95*	-	-
Monkey Island (eng.)	60,95	60,95*	60,95*	Speedball 2	71,95*	65,95	65,95
M.L.I.D.S.	74,95*	64,95	64,95	Starflight 2	64,95	-	-
Neuromancer	64,95	62,95	-	Sword of the Samurai	67,95	68,95*	68,95*
PGA Tour Golf	65,95	-	-	Their Finest Hour 1	69,95	69,95	69,95
Pirates	59,95	61,95	61,95	Their Finest Hour 2	79,95*	-	-
Pool of Radiance	61,95	64,95	64,95*	Transworld	69,95	66,95	66,95
Powermonger	72,95*	68,95	68,95	Tower FRA	69,95*	69,95	69,95*
Railroad Tycoon	83,95	83,95*	83,95*	Ultima 5	71,95	71,95	71,95
Savage Empire	80,95*	-	-	Ultima 6	79,95	-	-
Secret of Silver Blades	65,95	65,95*	65,95*	Wing Commander	79,95*	-	-
Silent Service 2	82,95	82,95*	82,95*	Wolfpack	87,95	69,95*	69,95*
Sim City	70,95	70,95	70,95	Wonderland	82,95	69,95*	69,95*

Der Versand erfolgt per Nachnahme, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Preishammer des Monats ist gültig, solange der Vorrat reicht. Die 200 DM Bestellwert berechnen wir 8 DM Versandkosten, bei 400 DM 41 DM, darüber ist der ganze Speditionsanteil. Unsere Hotline ist 24 Std. täglich und 7 Tage die Woche für Sie geschaltet. Live erstreckt die von Montag/Dienstag/Freitag 14 bis 21:00 Uhr und am Samstag/Mittwoch 17 bis 21:00 Uhr. Über die Hotline können Sie Ihre Warenbestände abfragen, vorbestellen und auch die Zahlung oder den Widerruf. Mit unserem paketschnellen Service werden bei Anrufschicht (10:12) auch nicht bestellte, und aber erwünschte Waren erhältlich. Seien Sie auf der Höhe der Dinge! Ihre Güter werden Ihnen schnellstens geliefert. (Copyright 1992) 7/92

Dungeon im Süden auf Dorithanon

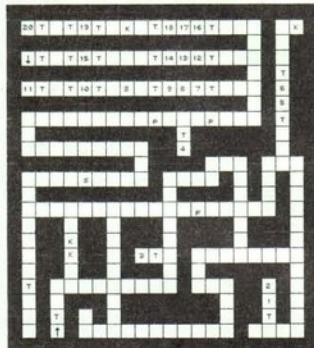
Eintrittswort MORTVK

LEVEL 1:



Raum 1: 4 Geister
Raum 2: 4 Ghuls
Raum 3: 4 Skelette
Raum 4: 10 Geister
Raum 5: Kiste
Raum 6: 9 Ghulle
Raum 7: Kiste

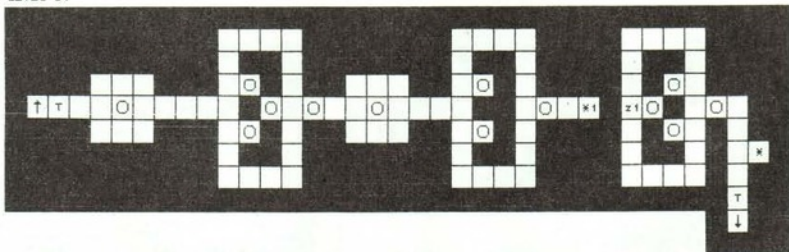
LEVEL 2:



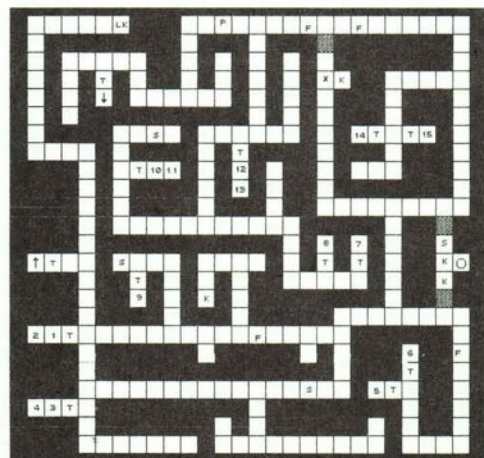
Raum 1: 5 Trolle
Raum 2: 1 Ghul
Raum 3: leer
Raum 4: 4 Ghulle, Kiste
Raum 5: 7 Ghulle
Raum 6: 4 Ghulle
Raum 7: verschlossen, 8 Trolle
Raum 8: 4 Trolle
Raum 9: 4 Trolle
Raum 10: 4 Trolle
Raum 11: 4 Trolle
Raum 12: 16 Geister
Raum 13: 10 Geister
Raum 14: 4 Geister
Raum 15: verschlossen, 4 Geister
Raum 16: 4 Ghulle
Raum 17: 5 Ghulle
Raum 18: 4 Ghulle
Raum 19: 4 Ghulle
Raum 20: verschlossen, leer

In diesem Level geht es darum das Rätsel um einen Mordfall zu lösen. Um weiterzukommen muß man aus den verschiedenen Informationen die Antwort kombinieren.

LEVEL 3:



LEVEL 4:



Die Antworten auf die Fragen der Rätselaender lauten der Reihe nach:

- nein
- nein
- IANOH

GALAXY

PC ENGINE

PC Engine Super Grafik RGB / PAL	499,-
PC Engine Core Grafik RGB / PAL + 1 Spiel	399,-
Joyboard XE	149,-
Joyboard PC	199,-
CD-ROM	699,-
Aero Blaster**	99,-
Batman**	99,-
Bombberman**	99,-
Die Hard**	99,-
Double Ring**	99,-
Final Blaster**	99,-
Formation Soccer**	99,-
Gomola Speed	99,-
Legendary Axe II*	79,-
Neutopia**	79,-
Rabio Lepus	99,-
Rastan Saga II*	99,-
Super Star Soldier**	109,-
Super Thunderblade**	109,-
World Court Tennis**	99,-
PC Engine Fan	15,-
SG Darius Plus**	119,-
CD Legion*	109,-

SEGA MEGA DRIVE

PAL-Konsole + 1 Spiel	399,-
PAL-Konsole ohne Netzteil	279,-
Joyboard ST	99,-
Arcade Power Stick	129,-
Battle Squadron US**	119,-
Budakan US**	119,-
E-Swak JP**	109,-
Granada JP*	109,-
Hard Drivin US**	119,-
N.1. Football US**	109,-
Lakers vs. Celtics**	119,-
Mickey Mouse US**	119,-
Populous US**	109,-
Shadow Blaster US**	109,-
Shadow Dancer JP**	109,-
Super Volleyball US**	109,-
Sword of Vermillion US**	149,-
Techno Cop US**	119,-
Zany Golf US*	99,-

GAMEBOY

Batman US**	65,-
Blodia JP**	49,-
Bubble Ghost US**	65,-
Cosmo Tank JP*	59,-
Double Dragon US**	65,-
Final Fantasy US**	75,-
Fortress of Fear US**	59,-
Mercenary Force US**	65,-
Nemesis US**	65,-
NFL Football US**	65,-
Paperboy US**	65,-
Penguin Boy JP*	59,-
Pipe Dream JP**	59,-
Popeye JP*	49,-
Puzzle Boy JP**	49,-
Shanghai JP**	59,-
Skate on Die US**	69,-
Sp1r1tman DT**	69,-
T.M.N.T. US**	69,-
Wizard & Warriors DT*	49,-
Zoids JP*	169,-
Gameboy Konsole	49,-
GameLight	49,-

COMING SOON TO A PLANET NEAR YOU

Avenger	PC Engine CD
B.A.T.	Atari ST/Amiga
Betrayer	Atari ST/Amiga/IBM
Crack Down	Sega Mega Drive
Darius II	Sega Mega Drive
Epic	Atari ST/Amiga/IBM
Elemental Master	Sega Mega Drive
Great Courts II	Atari ST/Amiga
Kadash	PC Engine
Lightspeed	IBM
Märchen Hase	PC Engine
MIG29 Fulcrum	Atari ST/Amiga/IBM
Knight of the Sky	IBM
Nintendo Superfamicon	
PC-Engine Turbo Express	
Power Manger	Atari ST/Amiga
Secret of Monkey Island	ST/Amiga
Secret Weapons of Luftwaffe	IBM
Slim Earth	Atari ST/Amiga/IBM
Space Quest IV	IBM
Speedball II	Atari ST/Amiga/IBM
Starlord	Atari ST/Amiga/IBM
Stunt Runner	Atari ST/Amiga/IBM
Vastel II CD	PC Engine
Wonderboy III	Sega Mega Drive
Y's III CD	PC Engine

C64 DISK

Boxing Manager	45,-
Curse of Ra*	39,-
F-16 Combat Pilot	45,-
Days of Thunder	45,-
Super off Road Racer	45,-
Int. 3D Tennis**	45,-
Invest	49,-
Kick Off II	45,-
Kings Bounty**	59,-
Manchester UTD	45,-
Might & Magic II	55,-
Ninja Remix**	45,-
Secret of Silver Blade**	75,-
Soccer Mania**	45,-
Space Rogue*	59,-
Spiderman	45,-
Starlight*	49,-
Strider II*	45,-
Summer Camp	49,-
Transworld	45,-
Turrican**	45,-
Vendetta*	49,-
u.v.a.	49,-

C64 SUPER STARS

Bards Tale III**	59,-
Buck Rogers**	69,-
Bundesliga Manager**	45,-
Champions of Krynn**	75,-
Curse of the Azure Bonds**	75,-
Dragon Wars**	75,-
Gunship**	55,-
Microprose Soccer**	55,-
Pool of Radiance**	69,-
Puzznic**	45,-
Rick Dangerous II**	45,-
Rings of Medusa**	49,-
Silent Service**	55,-
Stealth Fighter**	55,-
Ultima V**	75,-

ATARI ST SUPER STARS

Battle Command**	69,-
Captive**	69,-
Chaos strikes back**	69,-
Cadaver**	75,-
Dungeon Master**	69,-
F-16 Falcon**	75,-
F-16 Mission Disc 1**	59,-
F-16 Mission Disc 2**	59,-
F-19 Stealth Fighter**	75,-
Imports**	89,-
M1 Tank Platoon**	69,-
Paradroid 90**	79,-
Power Manger**	79,-
Puzznic**	69,-
Populous**	69,-
Supremacy**	85,-
Tanx Yrsee**	85,-
Their Finest Hour**	79,-
Turrican**	59,-
u.v.a.	59,-

ATARI ST

Badlands**	69,-
Celica GT4 Rally	69,-
Chase HQ II	69,-
Final Command	75,-
Lettrix	69,-
M.U.D.S.**	75,-
Maupiti Island	75,-
Ninja Remix	75,-
Nitro*	69,-
Pang	69,-
Power Pack**	69,-
Secret of Monkey Islands**	79,-
Simulacra	69,-
Soccer Mania*	69,-
Strider II*	69,-
Super off Road Racer**	89,-
Turrican**	59,-
Ultimate Ride	69,-
Vaxine*	69,-
Wings of death	75,-
u.v.a.	75,-

IBM

Bards Tale III**	79,-
Battle Tech II**	69,-
Blue Max**	69,-
Challenger**	79,-
Covert Action**	109,-
Crash Course**	85,-
Elvira**	75,-
It came from the Desert**	89,-
Kings Quest V**	119,-
M.U.D.S.**	85,-
Nights**	59,-
Power Pack**	79,-
Quest for Glory II**	99,-
Railroad Tycoon**	99,-
Rise of the Dragon**	99,-
Savage Empire**	95,-
Secret of Monkey Island**	79,-
Silent Service II**	99,-
Super off road Racer**	99,-
Test Drive III**	89,-
Their Finest Hour**	89,-
Trans World**	79,-

TV Sports Basketball*	89,-
Ultima VI**	99,-
Wayne Gretzky Icehockey II**	75,-
Wing Commander**	109,-
Wonderland**	99,-
ADLIB Sound Card	289,-
Soundblaster	399,-

AMIGA SUPER STARS

Battle Command**	69,-
Buck Rogers**	79,-
Cadaver**	75,-
Captive**	69,-
Chaos Strikes Back**	69,-
Dungeon Master IIB**	79,-
Elvira**	75,-
F-16 Falcon**	79,-
F-16 Mission Disc 1**	59,-
F-16 Mission Disc 2**	69,-
F-19 Stealth Fighter**	89,-
Indiana Jones 500**	75,-
Immortal**	75,-
M.U.D.S.**	75,-
M1 Tank Platoon**	89,-
Master Blazer**	79,-
Nights**	59,-
Paradroid 90**	79,-
Populous**	69,-
Populous Data Disc**	39,-
Power Manger**	79,-
Supremacy**	85,-
Their Finest Hour**	79,-
Ultima V**	89,-
Z-Out**	59,-

AMIGA

A-10 Tank Killer**	85,-
Awesome**	89,-
Badlands**	69,-
Carthage	79,-
Celica GT4 Rally	69,-
Curse of Ra*	59,-
Epyx Sporting Gold**	69,-
Fatal Heritage	75,-
Golden Axe	69,-
Invest**	69,-
James Pond**	69,-
Killing Game Show	69,-
Lettrix	69,-
Maupiti Island	75,-
Ninja Remix	69,-
Nitro*	69,-
Pang	69,-
Power Pack**	69,-
Prince of Persia**	69,-
Puzznic**	69,-
Simulacra	69,-
Soccer Mania*	69,-
Spindizzy Worlds	69,-
Star Control	75,-
Strider II**	69,-
Super Off Road Racer*	69,-
Trans World*	79,-
Turrican**	59,-
Ultimate Ride	69,-
Wild West World*	99,-
Wrath of the Demon	79,-

Bemerkung: 1-3 Sterne (*), diese Spiele gefallen unseren Stargamblern Freddy, Roland, Thomas, Udo und Wolfgang besonders gut.

Versandbedingungen: Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per Nachnahme oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 10,- DM Versandkosten.

Versandzentrale und Laden: U-Bahn Haltestelle Harras, Ausgang Albert-Rosshaupter-Straße, ca. 100m
Ebenfalls S-Bahn / Tram-Bahn / Bus-Haltestelle Harras

Versandanschrift: Albert-Rosshaupter-Str. 23, 8000 München 70, Händleranfragen erwünscht
Telefon: (089) 760 51 51, Telefax: (089) 769 80 24

089 / 7605151

 -Passagier(1Waggon)-und Post(1W.) > in Dorf/Stadt

 -Passagier(2W.)-und Post(2W.) > in Dorf/Stadt

 -Nitrate > Düngemittel > ins Dorf

 -Kohle > Stahl > Waffen > in Hafen/ Festung

 -Wolle > Textilien > in Stadt

 -Trauben > Wein > in Stadt/ Hafen

Die Zahl der Waggonen bei Gütern und ihren Produkten muß man je nach Menge von vorhandenen Rohstoffen bestimmen
> = Die Fahrt zu der jeweiligen Stadt, die die Ladung benötigt.

Eisenbahnbau leicht gemacht: Wir basteln den Wunschzug.

Railroad Tycoon

Stephan Schubert aus Bremen hat noch einen Vorschlag für Euch, wie Ihr die Züge am besten einsetzen könnt. Die Zugseinsatzpläne beziehen sich auf die Situation in Europa; in England und den USA ist die wirtschaftliche Planung etwas anders. vw

Lost Patrol

Peter Mikulsky aus Frankfurt am Main hat sich in den Dschungel von Vietnam geschlagen und taucht mit einem Reisebericht wieder auf, der Euch hoffentlich einige unliebsame Überraschungen ersparen wird.

Der Marsch:

7. Juni 1965

Nach einem Erholungsurlaub in Saigon sollten wir mit einem Helikopter zu unserem Stützpunkt gebracht werden. 58 Meilen von Do Hoc wird unser Helikopter abgeschossen. Von meinem Zug sind mit mir nur noch sieben Männer am Leben. Zu unserem Glück sind alle unverletzt. Um 10.24 Uhr sind wir für den langen Weg nach Do Hoc bereit. Da Blom ein guter Nahkämpfer ist, erwäge ich, ihn als Scout einzusetzen, doch nachdem er das Gelände erkundet hat, verwerfe ich den Gedanken wieder. Der Karte entnehme ich, daß ein Dorf etwa einen Tagesmarsch in Richtung Ost-Nord-ost entfernt liegt. Eineinhalb Stunden später überqueren wir vorsichtig einen Weg. Auf der anderen Seite machen wir

30 Minuten Rast. Nun weiter in Richtung Dorf. Nach einigen Zusammenstößen mit Charlys (die Heckenschützen sind von Case ausgeschaltet worden) erreichen wir etwa um 18 Uhr das Dorf. Wir werden freundlich von den Dorfbewohnern empfangen. Einem Instinkt folgend untersuchen wir das Dorf und erwischen einen Dorfbewohner, der ein Loch im Boden bedecken will. Ich schicke Gomez hinein, da er der einzige ist, der sich hineinzuwagen kann. Einige Sekunden und Schüsse später erscheint Gomez mit Munition und Granaten wieder. Ich fühle mich nun besser und unterhalte mich mit dem Dorfältesten. Als er auf meine Frage nach Waffen lügt, werde ich wütend und nehme ihn hart ins Verhör. Diesmal bekommen wir sogar Lebensmittel. Um unser Glück nicht länger auf die Probe zu stellen, verlassen wir das Dorf genauso vorsichtig, wie wir es betreten haben. Die Minen, die wir finden, werden umgangen. Etwa um 20 Uhr beginnen wir den Aufstieg am nächstgelegenen Berg zwischen dem Dorf und der südlichen Charlystellung. Kurz nach 22 Uhr ist es dunkel, um weiterzugehen. Wir graben uns ein.

8. Juni

Kurz nach 6 Uhr geht es weiter. Immer bergauf. Wir treffen beim Abstieg auf der anderen Seite auf eine Charlypatrouille, der wir keine Chance lassen. Wir erbeuten Munition und Verpflegung. Gegen 20 Uhr graben wir uns ein. Der Tag verlief glücklicherweise ohne große Ereignisse.

9. Juni

Wieder geht es kurz nach 6 Uhr weiter. Langsam werden wir schwächer, und die Moral sinkt. Gegen Mittag treffen wir

auf einige Bauern, die aber kein Englisch sprechen. Die Untersuchung der Gegend bringt etwas Nahrung hervor. Am Abend haben wir eine Schlucht erreicht. Wir sind noch alle unverletzt, aber sehr schwach. Außerdem fangen meine Kameraden an, an meinen Entscheidungen zu zweifeln. Die Moral ist eben schon stark gesunken. Am besten halten sich noch Gomez, Blom und Case. Ich nehme an, daß der Gedanke an die eigene Familie einen Mann lange aufrecht erhält. Mit diesem Gedanken schlafe ich ein.

10. Juni

Ich fühle mich schlecht. Selbst in meinen Träumen geraten wir von einem Hinterhalt in den anderen. Obwohl bei dem Gelände das Marschieren leicht fällt, kommen wir durch die Erschöpfung dem nächsten Dorf nur langsam näher. Eine Mama-San begrüßt uns und kommt langsam auf uns zu. Sie lächelt und hat ein langes Paket in den Händen. Ich bin zwar erschöpft, aber nicht zu müde, um den Braten zu riechen. Ich fordere sie auf, stehen zu bleiben. Als sie den Befehl ignoriert, erschieße ich sie. Doch in dem Paket war nur Essen. Wir verlassen das Dorf und dringen in den Dschungel ein. Weit kommen wir heute nicht mehr. Deshalb gebe ich den Befehl zum Eingraben. Die Nahrung wird knapp.

11. Juni

Wir haben nun kaum noch Feindberührung. Ich gebe Blom den Auftrag, das Gelände zu erforschen. Als er mir Bericht erstattet, hören wir laute Geräusche. Als wir uns umsehen, ist Backman verschwunden. Wir haben weder die Zeit noch die Kraft, ihn zu suchen. Wir kommen immer langsamer voran. Nach der nächsten Pause begeht Cain Selbstmord. Wir begraben ihn hastig und ziehen weiter. Die Moral ist bei uns allen stark gesunken und wir sind sehr geschwächt. Moore gibt als Nächster auf. Er wird beerdigt, und ich nehme seine Erkennungsmarke mit. Später verlieren wir Blom. Wir sind nur noch wenige Meilen von Do Hoc entfernt, als Gomez resigniert und am Wegesrand sitzenbleibt. Auch eine Pause kann ihn nicht umstimmen. Wir lassen ihn notgedrungen zurück und gehen weiter. Am Abend erreichen wir Do Hoc und der Willkommensgruß wirkt auf uns wie Hohn. Soldat Robert Case und ich so-

wie Sergeant-Major Charlie Weaver sind die einzigen Überlebenden unseres Zuges.

Nachtrag:

— Man sollte eineinhalb Stunden marschieren und dann 30 Minuten Pause machen;

— Essensrationen solange wie möglich auf "voll" eingestellt lassen;

— sinkt die Moral bei allen unter 50%, bekommt man die entsprechende Meldung;

— Wege und die Umgebung von Dörfern sind oft vermint, deshalb vorsichtig vorgehen. vw

Simulcra

Jetzt ein besonderer Leckerbissen aus erster Hand: Programmierer Steve Turner schickte uns persönliche Tips zu seinem Spiel "Simulcra".



Es gibt viele verschiedene Möglichkeiten, Simulcra zu spielen. Die Taktik, die man anwendet, sollte sich nach dem persönlichen "Skill Level" und der jeweiligen Situation richten. Je nach der eigenen Position im Spiel sind folgende Aktionen besonders wichtig:

- Lokalisierung und Zerstörung des nächsten Power-Generators
- Ausbau des SRV's,
- die Suche nach Extraleben,
- Zerstörung des Feindes,
- das Sammeln von Bojen, um die Restart-Position zu aktualisieren,
- Überleben.

Normalerweise beginne ich damit, die Startebene von allen Feinden zu säubern und alle erreichbaren Bojen einzusammeln, um das SRV aufzurufen. Auf dem Weg suche ich mir ein paar Bösewichter aus

und sammle die freien Bojen ein. Wenn Ihr eine Boje verläßt, bevor sie schrumpft, bleibt sie liegen und kann später von Euch genutzt werden. Sammelt so lange, bis Ihr einen TAD habt und genau entscheiden könnt, ob Ihr eine gefährvolle Aufnahme riskieren wollt. Dann benutzt nur die Bojen, die Ihr wirklich braucht.

Schnelle und starke Attacken in der Luft oder auf der Erde mag ich besonders gerne. Wenn Ihr möglichst schnell einen Power-Generator zerstören wollt, dann düst einfach mit voller Geschwindigkeit an einer Power-Barriere entlang. Normalerweise gelangt Ihr so zur nächsten Barriere. Achtet besonders auf die Eckpunkte. Barrieren, die Ihr beseitigen könnt, verbinden sich nicht mehr mit den Ecken, die durch rote Signale gekennzeichnet sind. Wenn Ihr eine Ecke erreicht habt, dann dreht um und fliegt den anderen Weg zurück. Man sollte ruhig einmal hinter einer in Auflösung begriffenen Barriere herfliegen und den Funken folgen. Das macht Spaß und führt oft zu den verschlossenen Wegen in die nächste Ebene. Behaltet die Barrieren immer genau im Auge, damit Ihr notfalls sofort ausweichen könnt.

Wenn Ihr einen Power-Generator lokalisiert habt, versucht einen Gegner zu erledigen, damit Ihr im Notfall später wieder an dieser Stelle einsteigen könnt. Wenn Ihr einen brauchbaren Landeplatz gefunden habt, solltet Ihr systematisch alle Abwehreinrichtungen zerstören, die den Generator schützen. Bleibt dabei ständig in Bewegung und macht nicht den Fehler, auf einer Stelle stehen zu bleiben. Ihr trefft vielleicht einen Gegner, aber gleichzeitig nehmen Euch vier andere aufs Korn. Ihr solltet beim Zielen auf den Gegner zufahren; wenn Ihr keinen Platz mehr habt, setzt vorsichtig zurück. Ihr müßt ein wenig experimentieren, bis Ihr in der richtigen Schußposition seid. Meistens versuche ich beim letzten Generator einen Kamikazeangriff, fliege direkt auf das Ziel zu und feuere ein Geschloß ab.

Wenn die Schutzschirmenergie niedrig ist, müßt Ihr allerdings etwas vorsichtiger zu Werke gehen. Fliegt lieber zurück zu einer Energieboje oder sucht Euch leichte Gegner um die Energie wieder aufzufüllen. Manchmal zahlt es sich

auch aus, ein Gebiet zu verlassen, bis Ihr wieder Raketen und ein TAD habt. In späteren Levels seid Ihr ohne Raketen im Nachteil, weil die Gegner mehrere Laser-Treffer locker wegstecken.

Jetzt ein paar Tips zu speziellen Gegnern:

Gelandete Gegner solltet Ihr schon vernichten, bevor sie wieder abheben können. Das Mutterschiff solltet Ihr möglichst in der Luft rammen, vorausgesetzt, Ihr habt genug Schutzschilder. Monolithe saugen Eure Energie ab. Nähert Euch langsam, bis Ihr auf Laserschuß-Reichweite seid und erledigt sie. Ihr solltet immer genau wissen, wo die Burschen versteckt sind, damit Ihr sie nicht versehentlich berührt.

Zielsuchenden Waffen solltet Ihr so schnell wie möglich ausweichen und sie aus der Entfernung erledigen. Benutzt das ECM-System, wenn Ihr damit ausgerüstet seid.

Für den Luftkampf haben sich folgende Taktiken als nützlich erwiesen: Werdet Ihr von hinten angegriffen, macht eine Vollbremsung. Die Gegner überholen Euch meist, und Ihr könnt sie in Ruhe abschießen. Vorsicht, laßt Euch nicht rammen. Versucht Angreifer in Minenfelder oder Türme zu lenken: Sie haben keine Möglichkeit, auszuweichen.

Wenn Ihr in höheren Levels überleben wollt, solltet Ihr alle erreichbaren Extraleben aufheben. In jedem Level ist mindestens ein Leben versteckt.

Wenn Ihr einen Level befreit habt, solltet Ihr Euch die Gelegenheit zu einer Flugstunde nicht entgehen lassen. Übt Notbremsungen, Alarmstarts und gewöhnt Euch an die Steuerung. Viel Spaß mit Simulcra, wünscht Steve.

Steve Turner/vw

trank, der andere als Amnesietrank entpuppen. Den Erfahrungstrank vervielfältigt man mit folgender Methode, die natürlich auch bei allen anderen Items funktioniert. Man gibt Sigurd oder einem anderen NPC den Erfahrungstrank und speichert in im Wirtshaus ab. Anschließend nimmt man besagten NPC wieder in die Party auf und verläßt die Stadt. Im Tal von Faerghail gibt der NPC nun den Trank an ein anderes Mitglied der Party weiter und wird entlassen. Nun kehren unsere Abenteurer in die Stadt zurück, laden den NPC erneut, geben ihm den bereits gewonnenen Gegenstand und speichern ihn erneut ab. Wenn der NPC nun wieder geladen wird, hat er bereits zwei Tränke.

Diese Prozedur wiederholen wir, bis die Itemliste des NPCs voll ist oder bis wir genug Tränke haben. Die Tränke werden nun auf die bedürftigen Mitglieder verteilt und eingenommen. Mit jedem Trank steigt der Erfahrungslevel eines Charakters, so daß wir blitzschnell Level 50 oder gar Level 100 erreichen. Jetzt sind Probleme mit feindlichen Monstern kein Thema mehr.

vw

Might & Magic II

Karsten Krieg aus Kehl hat Might & Magic II auf seinem Amiga gespielt und dabei etwas entdeckt, was alle Helden und Zauberer interessieren dürfte. Das Endergebnis: 7,5 Mio. Experience Points, ca. 20000 Goldmünzen und Waffen mit +35!

Die Voraussetzung: Beherrschung des Klerikerspruchs "MOON-RAY" (7-3) sowie einen oder mehr Sorcerer mit Spell-Level 8 (mindestens).

Die Durchführung: Man begebe sich nach D2 in den Queens Garden. Dort (1,7) und (1,12) nimmt man die magischen Früchte zu sich. Dann besitzt man 200 Might und 200 Speed. Danach bedient man sich des Sorcerer-Spruchs "Fly" und fliegt nach B2. Nun läuft man schnurstracks nach 1,9 (ohne zu rasten). Man begegnet nun drei sog. "Cuisinarts". Diese hübschen Monster attackieren mit ca. 2000 Trefferpunkten. Man muß sie mit massiven magischen Attacken vernichten. (Immer "Moon-Ray", um die niedergeschlage-

Legend of Faerghail

Bernd Röske aus Marl hat ein paar Empfehlungen, wie Ihr Eure Charaktere ordentlich aufpowern könnt. Im zweiten Kellergeschoß des Schloß-Dungeons findet man in einer Art Alchemistenlabor zwei unbekannte Tränke, einen regenbogenfarbigen und einen Schwefelfarbigen. Einer dieser Tränke wird sich beim Verkauf in der Stadt als Erfahrungs-





Megadrive

nen Helden weiterkämpfen zu lassen, und Sorcererspruch (9-1) "Implosion"). Die drei Cuisinarts besitzen jeder etwa 1100-1300 Hitpoints. Es wird also, gerade beim ersten Mal, ein harter Kampf. Dafür winken mindestens zehn Level Aufstieg und heiße Items (gepriesen sei der Spruch "Duplicate").

Damocles

Volker Weiss aus Heilbronn schiebt noch eine Lösung für "Damocles" nach. Die Karten hatten wir ja schon in Ausgabe 11.

Nach der Landung auf dem Capital Spaceport (Loc 07/08) zum Tower gehen, den Schlüssel an sich nehmen und wieder nach draußen gehen. Jetzt in das Auto einsteigen und die Straße entlangfahren. Am ersten Gebäude, das auftaucht, anhalten und dann nix wie rein und in das erste Zimmer gehen (nicht die beiden Aufzüge benutzen!). Das Damocles-File an sich nehmen und lesen. Mit dem Aufzug in den zweiten Stock fahren und in das letzte Zimmer gehen. Den Statepresident reden lassen, dessen Angebot annehmen, mit dem Aufzug ins Basement fahren und dort den Schlüssel nehmen. Jetzt aber nix wie los, denn der Freund am Himmel nähert sich unaufhaltsam. Mit dem Auto einfach geradeaus fahren (vom Gebäudeeingang aus gesehen) und am nächsten Haus (Loc 09/09) anhalten, denn dort steht unser neues Fluggerät, welches wir jetzt an uns reißen und loszuckeln. Anschließend (Loc 12-14) (Hochhaus) Eris Post Office HQ aufsuchen und im ersten Stock den A-Z-Computer mitnehmen. So, das war's für hier. Der nächste Stop ist Bare Island (auf der Karte nachsehen). A-Z-Computer aktivieren und (Loc 06/05) Hantzen Lab. suchen. Dort angekommen, den Door-Key-B einsacken. Dann weiter zur (Loc 06/02) Hantzen Sale und den Key 99 Chevy mitlaufen lassen. Nun steigen wir in den Teleporter im Erdgeschoss und weiter geht's erst bei der NR 6 Trade Commission (Loc 08/08) Gaea. Den Key 22 CV nehmen wir gleich mit und verlassen das Gebäude. Den Wagen ausleihen und zur (Loc 06/06) Bank of Gaea HQ fahren. Im Basement den Goldbaren schnappen und weiter zur (Loc 05/08) crun

sen (recht lahme Kistel). Jetzt wird der Goldbarren für 45 000 ICGs verschербelt. Nun reiten wir zur (Loc 05/06) Mega Trading und erstehen die HI-FI-Anlage für 40 000 Steine, die sich als Novatrigger 3 erweist (welch Zufall!). Zurück zur Trade Commission (Loc 08/08) und rein in den Teleporter. Angehalten wird diesmal erst bei der NRO. Angekommen beim Hantzen's new house (= Konstrukteur der Novabombe) das Sideboard nehmen. Dies ist nämlich der Novatrigger 1. Dann verlassen wir das Haus mit dem Door-Key-B und nehmen des Erfinders Wagen. Auf geht's zur Loc 09/02 (pyramidenartiges Haus), dort nehmen wir im Basement die heiße Fracht in Form der Novabombe an uns. Jetzt haben wir schon mal den Ballermann, fehlen uns noch die restlichen zwei Trigger. Aber die schnappen wir uns nun. Wir gehen zurück zu Hantzen's new house und besteigen mal wieder den Teleporter. Wir verlassen diesen erst wieder bei der NR 1, denn jetzt sind wir wieder bei Hantzen Sales auf Bare Island/Er-is. Wir gehen raus und fliegen mit unserem Osaka Kreuzer nach Snow Island zur Loc 3/00 (Post Sorting Office). Hier ist der Novatrigger 2 gestartet als Cupboard, welchen wir natürlich mit Kußhand nehmen und uns zu unserem letzten Besuch aufmachen, der uns zum Mond Mems im Eris-System führt. Dort eingefroren? Gut. Nun (Loc 05/06) Nixon INTR Court aufsuchen. Wir nähern uns dem Tisch und — siehe da — es öffnet sich eine Geheimtür, die uns in einen Raum führt, in dem sich ein Water Basin befindet. Es ist der letzte Novatrigger, Nr. 4. So Freunde, dann laßt uns diese kleine, weiße Kanaille aus dem Weltall pusten. Wir blasen zum Start, und das Ziel heißt Damocles. Dort legen wir die Novabombe ab und verdünnisieren uns in einen geeigneten Sicherheitsabstand. Nun nur noch vier Novatrigger auf "on" stellen und WUM! Das Aas hat verspielt. Der Statepräsident belohnt Euch mit 10 Millionen ICGs und entläßt Euch aus euren Pflichten. Das Spiel endet hier nicht mit einem GAME OVER, sondern läuft weiter, aber die Hauptaufgabe (den Kometen Damocles daran zu hindern, Eris zu vernichten), ist erledigt und zwar auf eine von fünf möglichen Versionen.

[illegible]

Nintendo® GAME BOY

Dame Boats, Tetr. Ohrids		Fish	64.90	Penguin War	54.90
Dialekbeln - Batt.	158.00	Flappy Special	54.90	Pinball Gators Rev.	54.90
Diamonds	59.00	Fluffy	54.90	Space Dream	54.90
Nintendok Apples	79.90	Formel 1 Race	69.90	Pitman	54.90
Alkiss - Ledegart	45.90	Gargoyles Quest	74.90	Popeye	54.90
Alleyway	45.90	Chow Chiewers 2	59.90	Puzznic	59.90
Astro Baby	64.90	Godzilla	74.90	Puzzle Boy	54.90
Baseball	54.90	Golf	54.90	Puzzle Road	54.90
Battle Pong	59.90	Hyper Lode Runner	54.90	Quarth	59.90
Bomb	45.90	Hide	54.90	Quartz	44.90
Billard	69.90	Ken North	54.90	Rainbow Kid	49.90
Bomb	59.90	Knight's Chase	54.90	Renju	49.90
Bloodia	54.90	Lunar Lander	54.90	Roadster	49.90
Bomber Boy	59.90	Lupin 3	54.90	S.D Gundam	69.90
Bowling	45.90	Master Karateka	54.90	Roughly	54.90
Boulder Dash	59.90	Match Mania	59.90	Skate Or Die	74.90
Boxing	59.90	Mercenary Force	64.90	Snoopy	59.90
Boxing	59.90	Mickey Mouse	54.90	Steccher Boy	59.90
Bubble Gosh	59.90	Monstertrek	59.90	Soko Ban	59.90
Bugs Bunny	59.90	Moto Cross	59.90	Solar Striker	59.90
Burly Fighter	54.90	Mr. Chins Gourn. P.	59.90	Space Invaders	59.90
Butterfly	59.90	Navy Blue	59.90	Super Man	49.90
Castlevania	59.90	Nemesis	59.90	Super Chinese	59.90
Chessmaster	59.90	Ninja Adventure	59.90	Super Mario Land	54.90
Chessman	59.90	Obitello	59.90	T.M. Bird N. Turtles	49.90
Deadbeat Scramble	74.90	Pachinko	49.90	Tennis	49.90
Demolition	59.90	Pain Man	59.90	Travis	49.90
Duck Tales	59.90	Palemades	69.90	Warrior	59.90
Dragon Dredder	59.90	Penguin Boy	59.90	Wizards n. Warriors	49.90
Final Fantasy Legend	84.90	Pony Land	54.90		

(d = deutsche Anleitung)

(die anderen Module haben eine englische oder japanische Anleitung)

SIERRA®
MEGAPACKS

Programmname	AMICA	IBM-PC
Codenamer Iceman	111,90	134,90
Colones Request, The	129,90	134,90
Consent of Camelot	118,90	134,90
Gold	118,90	134,90
Here's Osgood	118,90	134,90
King's Quest 1, 2, oder 3	30,90	30,90
King's Quest 1, 2 und 3	30,90	30,90
King's Quest 4	129,90	119,90
King's Quest 5		119,90
King's Quest 5, 2, 3 und 4	109,90	119,90
King's Quest 5, 2, 3, 4 u. 5		
Leisure Soft Larry 1	84,90	84,90
Leisure Soft Larry 2	95,90	95,90
Leisure Soft Larry 3	95,90	95,90
Leisure Soft Larry 1, 2 u. 3	259,90	269,90
Manhunter 1, New York	90,90	90,90
Manhunter 2 - San Francisco	109,90	109,90
Manhunter 2 - New York	109,90	109,90
Police Quest 1	84,90	84,90
Police Quest 2	129,90	84,90
Police Quest 1, 2 und 2	179,90	169,90
Police Quest for Gley 2		119,90
Space Quest 1	95,90	95,90
Space Quest 2	95,90	95,90
Space Quest 3	95,90	95,90
Space Quest 4	95,90	95,90

**Spiele mit
Lösung und
deutscher
Bedienung**

ZUBEHÖR

Memostar Speichererweiterung AM 229,00
für A 500, schaltb., Uhr, Megabit-Chips

No-Name Speicher 512 KB, Uhr AM 129,00

Disk-Drives Amiga – extern, abschaltbar			
3,5 Zoll	249,00	5,25 Zoll	299,00

Druckerkabel Centronics	2m	29,90
Drucker-Lieserhalterbox 2fach		80,00

Drucker-Umschaltbox Flach		89,90
Monitorverlängerung 9polig	2m	9,90
Maix-/Iovstickverlängerung	2m	9,90

Maus-Joystickverlängerung	2m	9,90
Mausmatte		9,90

Leerdisketten Double Density:
3,5" 10 Stk. **13,90** 5,25" 10 Stk. **5,90**

Leordisketten High Density:			
3.5" 10 Stk	34.90	5.25" 10 Stk	19.90

Soundkarten für PC mit deutscher Anleitung

Ad Lib Solo 11stimmig	PC 299,00
Ad Lib mit Composer Software	PC 379,00

Ad Lib Composer Software engl.	PC 179,00
Sound Blaster 24stimmig	PC 399,00

Aktivboxen für Soundkarten	Paar 59,90
----------------------------	------------

Public Domain Classics - Amiga

SPIELE		PAKETE UND PROGRAMME	
ALLI	10,-	NEUE NEURNER DESKES	
BAND	10,-	KASIER 2.0	
CHIEF	10,-	KRÖNENMAN	29,-
CHIEF 2	10,-	STAR TREK 1	20,-
CHIEF 3	10,-	STAR TREK 2	10,-
CHIEF 4	10,-	STAR TREK 1-2	49,-
CHIEF 5	10,-	STAR TREK 2-3	49,-
CHIEF 6	10,-	WIZARD	15,-
CHIEF 7	10,-		
CHIEF 8	10,-		
CHIEF 9	10,-		
CHIEF 10	10,-		
CHIEF 11	10,-		
CHIEF 12	10,-		
CHIEF 13	10,-		
CHIEF 14	10,-		
CHIEF 15	10,-		
CHIEF 16	10,-		
CHIEF 17	10,-		
CHIEF 18	10,-		
CHIEF 19	10,-		
CHIEF 20	10,-		
CHIEF 21	10,-		
CHIEF 22	10,-		
CHIEF 23	10,-		
CHIEF 24	10,-		
CHIEF 25	10,-		
CHIEF 26	10,-		
CHIEF 27	10,-		
CHIEF 28	10,-		
CHIEF 29	10,-		
CHIEF 30	10,-		
CHIEF 31	10,-		
CHIEF 32	10,-		
CHIEF 33	10,-		
CHIEF 34	10,-		
CHIEF 35	10,-		
CHIEF 36	10,-		
CHIEF 37	10,-		
CHIEF 38	10,-		
CHIEF 39	10,-		
CHIEF 40	10,-		
CHIEF 41	10,-		
CHIEF 42	10,-		
CHIEF 43	10,-		
CHIEF 44	10,-		
CHIEF 45	10,-		
CHIEF 46	10,-		
CHIEF 47	10,-		
CHIEF 48	10,-		
CHIEF 49	10,-		
CHIEF 50	10,-		
CHIEF 51	10,-		
CHIEF 52	10,-		
CHIEF 53	10,-		
CHIEF 54	10,-		
CHIEF 55	10,-		
CHIEF 56	10,-		
CHIEF 57	10,-		
CHIEF 58	10,-		
CHIEF 59	10,-		
CHIEF 60	10,-		
CHIEF 61	10,-		
CHIEF 62	10,-		
CHIEF 63	10,-		
CHIEF 64	10,-		
CHIEF 65	10,-		
CHIEF 66	10,-		
CHIEF 67	10,-		
CHIEF 68	10,-		
CHIEF 69	10,-		
CHIEF 70	10,-		
CHIEF 71	10,-		
CHIEF 72	10,-		
CHIEF 73	10,-		
CHIEF 74	10,-		
CHIEF 75	10,-		
CHIEF 76	10,-		
CHIEF 77	10,-		
CHIEF 78	10,-		
CHIEF 79	10,-		
CHIEF 80	10,-		
CHIEF 81	10,-		
CHIEF 82	10,-		
CHIEF 83	10,-		
CHIEF 84	10,-		
CHIEF 85	10,-		
CHIEF 86	10,-		
CHIEF 87	10,-		
CHIEF 88	10,-		
CHIEF 89	10,-		
CHIEF 90	10,-		
CHIEF 91	10,-		
CHIEF 92	10,-		
CHIEF 93	10,-		
CHIEF 94	10,-		
CHIEF 95	10,-		
CHIEF 96	10,-		
CHIEF 97	10,-		
CHIEF 98	10,-		
CHIEF 99	10,-		
CHIEF 100	10,-		

ANWENDER-SOFTWARE

AMIGA-GADS	10.-	JAN	10.-
ANALYTICALS	10.-	JUMPING JACKSON	10.-
ANTIVIRUS SPEZ.	10.-	KLAX	10.-
BUNDLES	10.-	LANCASTER	10.-
CLICKDOS 2	10.-	LEGEND OF FAIRMAIL	10.-
DRU-GISK	10.-	OIL IMPERIUM	10.-
DISNEY 2.8	10.-	PARADISO '90	10.-
FAHRSCHEIT	10.-	PIFEMAMA	10.-
FESTPL. DISK	10.-	PIPOLO	10.-
FLEMASTER	10.-	POWERGORE	10.-
GRAF-K-GISK	10.-	PROJECTILE	10.-
JAZZBENCH (1MB)	10.-	RALLYE CROSS	10.-
LABEL VP.2	10.-	SPACE AGE	10.-
M-TEXT	10.-	THE BREAK	10.-
PROFI-GISK	10.-	VENUS THE FLY TRAP	10.-
R.O.M.	10.-	VIKING CHILD	10.-
SEQUENCER	10.-	WALKER DEMO	10.-
TUFF-KURS	10.-		

ANWENDER- und LERNSOFTWARE

[illegible]

88.000 Meilen unter dem Meer	L	-	A	Demon's Inter-	-	-	A	Kampfgruppe	-	-	A	Personal Nightmare	L	P	-	A	Space Ace	L	-	A
688 Atlantic Submarine	-	-	-	Def Con 5	-	-	-	The Thief	-	-	-	Phantasie 3	-	-	-	-	Space Quest 1	-	-	A
A 10 Tank Killer	-	-	-	Digi Paint 3	-	-	-	King Arthur	-	-	-	Phantasy Star	-	-	-	-	Space Quest 2	-	-	A
A 2 C 2	-	-	-	[Digi View Gold Version 4.0	-	-	-	A Kingdoms Of England	-	-	-	Phantasie Star	-	-	-	-	Space Quest 3	-	-	P
Ad Lib Soundkarte	-	-	-	Dos - Dos	-	-	-	King's Quest 1	-	-	-	PHM Pegasus	-	-	-	-	Star Trek	-	-	P
Adventure Of Link (Amd 2)	-	-	-	Dragon's Breath	-	-	-	King's Quest 2	-	-	-	Printed	-	-	-	-	Star Trek II	-	-	P
Alternate Reality City	-	-	-	Dragon's Lair (Anleitung PC)	-	-	-	King's Quest 3	-	-	-	Platoon	-	-	-	-	Star Command	-	-	-
Alternate Reality - Dungeon	-	-	-	Dragon Wars	L	P	A	King's Quest 4	-	-	-	Police Quest 1	-	-	-	-	Starflight 1	-	-	-
Baldur's Gate	-	-	-	Drakhen	-	-	-	King's Quest 5	-	-	-	Pool of Radiance	-	-	-	-	Starflight 2	-	-	-
Bad Blood	-	-	-	Dungeon Master	-	-	-	Knights Of Legend	-	-	-	Pool of Rad. Adv. Journal	L	P	A	Starfighter 1	-	-	-	
Balance Of Power 1999 ed	-	-	-	Elite (Losing Ur AMST)	-	-	-	Last Ninja	-	-	-	Populous	-	-	-	-	Star Trek 6	-	-	-
Band of Thieves 1, The	-	-	-	Empire Of The Ancients	-	-	-	Last Ninja 2	-	-	-	Ports Of Call	-	-	-	-	Steel Thunder	-	-	-
Barbar's Tale 2, The	-	-	-	Eurobe Abaze	-	-	-	Legend Of The Ancients	-	-	-	Project X	-	-	-	-	Strom Across Europe	-	-	-
Barbar's Tale 3, The	-	-	-	F-14 Tomcat	-	-	-	Legend of Faerghall	-	-	-	Project Stealth Fighter C64	-	-	-	-	Sub Battle Simulair	-	-	-
The Battle Of Anietiam	-	-	-	F-15 Strike Eagle	-	-	-	Leisure Suit Larry 1	-	-	-	Quest for Glory 2	-	-	-	-	Sword of Aragon	-	-	(P) A
Battlewheels 1942	-	-	-	Fire Brigade	-	-	-	Leisure Suit Larry 2	-	-	-	Question 7	-	-	-	-	Tangled Tales	-	-	-
Battles Of Napoleon	-	-	-	Fish	-	-	-	Leisure Suit Larry 3	-	-	-	Railroad Tycoon	-	-	-	-	Tell	-	-	-
Blamack	-	-	-	Flugsimulator 3	-	-	-	Lucky Luke	-	-	-	Reach For The Stars	-	-	-	-	Times Of Lore	-	-	-
Black Catron	-	-	-	Flugsimulator 4 (49,90€)	-	-	-	Manhunter New York	-	-	-	Red Lightning	-	-	-	-	Ultima 1	-	-	-
Bloodwych	-	-	-	Fountain Of Dreams	-	-	-	Manhunter San Francisco	-	-	-	Red Storm Rising	-	-	-	-	Ultima 2	-	-	-
Bubastet	-	-	-	Future Wars	-	-	-	Mexican Mansion	-	-	-	Rings Of Medusa	-	-	-	-	Ultima 3	-	-	-
Buck Rogers	-	-	-	Galgredn's Domain	-	-	-	Mesa Saga	-	-	-	Roadwar 2000	-	-	-	-	Ultima 4	-	-	-
Carrion Command	-	-	-	Gato	-	-	-	Merilo	-	-	-	Rommel	-	-	-	-	Ultima 6	-	-	-
Chaosons Of Krynn	-	-	-	Germany 1985	-	-	-	Might & Magic 1	-	-	-	Russian	-	-	-	-	Uninvited	-	-	-
Chaos Strikes Back	-	-	-	Gettysburg	-	-	-	Might & Magic 2	-	-	-	Secrets of Millennium 1	-	-	-	-	Up Periscope	-	-	-
Chrono Quest	-	-	-	Guilf Of Thieves	-	-	-	Millennium 2.2	-	-	-	Secrets of Silver Blades	-	-	-	-	War In The South Pacific	-	-	-
Codename Iceman	-	-	-	Gunsnip	-	-	-	Mortville Manor	-	-	-	Sentinel Fireside	-	-	-	-	Warship	-	-	-
Holmes' Request	-	-	-	Hallowen	-	-	-	Navy Seal	-	-	-	Sentinel Worlds 1 Paragraphs	-	-	-	-	Wasteland	-	-	-
Conquest Of Camelot	-	-	-	Hero's Quest	-	-	-	Northern American Civil War 2.	-	-	-	Sex Victims From Space	-	-	-	-	Wasteland Paragraphs	-	-	-
Curse Of The Azure Bonds	-	-	-	Hillstar	-	-	-	Ooze	-	-	-	Shadow Of The Beast	-	-	-	-	Wind Commander	-	-	-
Dan Bastien	-	-	-	Imperial Maker	-	-	-	Operation Marketgardens	-	-	-	Shogun	-	-	-	-	Zack Mcracken	-	-	-
Day Of The Viper	-	-	-	Imperium Galactica	-	-	-													

	Amiga	C 64	IBM-PC	ST
4. <i>Pool of Radiance</i>	69,90	89,90	89,90	
5. <i>Ultima 5</i>	89,90	89,90	89,90	89,90
6. <i>Champions of Krynn</i>	74,90	74,90	74,90	
7. <i>Cadaver</i>	74,90			74,90
8. <i>Legend of Faerghall</i>	74,90		74,90	
9. <i>Ultima 6</i>			94,90	
10. <i>Indiana Jones (Lucasfilm)</i>	67,90		67,90	67,90



3 SECRET OF MONKEY ISLAND

2 POWER-MONGER

1 SILENT SERVICE 2

[illegible]

PROGRAMNAME	AMIGA	C 64	IBM-PC	ST	PROGRAMNAME	AMIGA	C 64	IBM-PC	ST
688 Anti Submarine	74.90		58.90		H 1 Tank Platoon	84.90			84.90
A 10 Tank Destroyer	74.90				Marine Sniper	69.90	64.90		69.90
Alpha Wars	74.90				Marine Sniper 2	69.90	64.90		69.90
Back to the Future 2	74.90	44.90	54.90	74.90	Marine Sniper 3	69.90	64.90		69.90
Beethoven's 2nd	74.90	68.90	78.00		Marine Sniper 4	69.90	64.90		69.90
Beethoven's 3rd	74.90		78.00		Marine Sniper 5	69.90	64.90		69.90
Battle Commander	74.90			74.90	Marine Sniper 6	69.90	64.90		69.90
Battle Commander 2	74.90				Marine Sniper 7	69.90	64.90		69.90
Back Ropers	69.90	64.90	88.90		Marine Sniper 8	69.90	64.90		69.90
Boardman Manager	74.90		68.90		Marine Sniper 9	69.90	64.90		69.90
Boys of Steel	74.90				Marine Sniper 10	69.90	64.90		69.90
Castle Master	74.90		84.90	74.90	Marine Sniper 11	69.90	64.90		69.90
Chase Out of Rome	74.90				Marine Sniper 12	69.90	64.90		69.90
Chase Out of Rome	74.90				Marine Sniper 13	69.90	64.90		69.90
Chase Out of Rome	74.90				Marine Sniper 14	69.90	64.90		69.90
Chase Out of Rome	74.90				Marine Sniper 15	69.90	64.90		69.90
Chase Out of Rome	74.90				Marine Sniper 16	69.90	64.90		69.90
Chase Out of Rome	74.90				Marine Sniper 17	69.90	64.90		69.90
Chase Out of Rome	74.90				Marine Sniper 18	69.90	64.90		69.90
Chase Out of Rome	74.90				Marine Sniper 19	69.90	64.90		69.90
Chase Out of Rome	74.90				Marine Sniper 20	69.90	64.90		69.90
Chase Out of Rome	74.90				Marine Sniper 21	69.90	64.90		69.90
Chase Out of Rome	74.90				Marine Sniper 22	69.90	64.90		69.90
Chase Out of Rome	74.90				Marine Sniper 23	69.90	64.90		69.90
Chase Out of Rome	74.90				Marine Sniper 24	69.90	64.90		69.90
Chase Out of Rome	74.90				Marine Sniper 25	69.90	64.90		69.90
Chase Out of Rome	74.90				Marine Sniper 26	69.90	64.90		69.90
Chase Out of Rome	74.90				Marine Sniper 27	69.90	64.90		69.90
Chase Out of Rome	74.90				Marine Sniper 28	69.90	64.90		69.90
Chase Out of Rome	74.90				Marine Sniper 29	69.90	64.90		69.90
Chase Out of Rome	74.90				Marine Sniper 30	69.90	64.90		69.90
Chase Out of Rome	74.90				Marine Sniper 31	69.90	64.90		69.90
Chase Out of Rome	74.90				Marine Sniper 32	69.90	64.90		69.90
Chase Out of Rome	74.90				Marine Sniper 33	69.90	64.90		69.90
Chase Out of Rome	74.90				Marine Sniper 34	69.90	64.90		69.90
Chase Out of Rome	74.90				Marine Sniper 35	69.90	64.90		69.90
Chase Out of Rome	74.90				Marine Sniper 36	69.90	64.90		69.90
Chase Out of Rome	74.90				Marine Sniper 37	69.90	64.90		69.90
Chase Out of Rome	74.90				Marine Sniper 38	69.90	64.90		69.90
Chase Out of Rome	74.90				Marine Sniper 39	69.90	64.90		69.90
Chase Out of Rome	74.90				Marine Sniper 40	69.90	64.90		69.90
Chase Out of Rome	74.90				Marine Sniper 41	69.90	64.90		69.90
Chase Out of Rome	74.90				Marine Sniper 42	69.90	64.90		69.90
Chase Out of Rome	74.90				Marine Sniper 43	69.90	64.90		69.90
Chase Out of Rome	74.90				Marine Sniper 44	69.90	64.90		69.90
Chase Out of Rome	74.90				Marine Sniper 45	69.90	64.90		69.90
Chase Out of Rome	74.90				Marine Sniper 46	69.90	64.90		69.90
Chase Out of Rome	74.90				Marine Sniper 47	69.			

WIR SCHAFFEN ABHILFE. Erwähnen Sie einfach bei Ihrer Bestellung den "Software-Test" und für einen Kostenbeitrag von DM 5,- pro Spiel testen wir Ihr Programm vor dem Versand.

Lösung: 15,- • Pläne: 15,- • Anleitung: 25,-		
zusätzlich Versandkosten für	Lösungshilfen	Spiele/Zubehör
Vorkasse V-Scheck/Kreditkarte (Inland)	3,50 DM	6,50 DM
Nachnahme (Inland)	6,50 DM	9,00 DM
Versand ins Ausland (Vorkasse)	10,00 DM	13,00 DM
Versandkostenfrei ab:	45,00 DM	99,00 DM

- ☐ Komplettlösung
- ☐ Plan/Pläne
- ☐ deutsche Anleitung
- ☐ Software-Test
- ☐ Programm/Modul
- ☐ Zubehör/Hardware
- ☐ aktuelle Preisliste

Name:
 Straße:
 Wohnort:
 Telefon:
 Computer:

Bestellannahme:
Tel. 0221/407447, 406888, 401780
Telefax 0221/401989

Kundendienst Lösungshilfen:
0221/402493, Di. und Do. von 17.00 - 18.30 Uhr

Kundendienst Software:
0221/4000127, Mo., Mi. und Fr. von 17.00 - 19.00 Uhr

Jens Dührkop

CoSi

Computerspiele, -Simulationen

Postfach 1123 · 2060 Bad Oldesloe
Tel. 04531/87821

Der Spezialversand für komplexe, anspruchsvolle Computerspiele/-Simulationen

Viele Titel mit eigenen deutschen Regelübersetzungen

Viele Direktimporte aus den USA, z.B.:



HIGH SEAS

Authentische Simulation von Seeschlachten des 18./19. Jh. Für 1-2 Spieler, für Teampiel geeignet. Bis zu 64 Schiffe pro Szenario! Mit 12 Szenarien, Szenario- und Ship-Builder. Mit dt. Anleitung (32 S.). Für C64, IBM: 79,95 DM

WHITE DEATH

Komplexe Simulation der Schlacht um Veldikje Luki im Nov. 1942 auf operativer Ebene. Über 400 Einheiten, 27 Waffengattungen: von der Ski-Kompanie bis zum Stalinorgel-Regiment. Bei uns mit dt. Anl. (30 S.). Für Amiga (1MB) und IBM (512KB, EGA): 99,95 DM

ACTION STATIONS

Simulation von Seefechten auf taktischer Ebene. Über 180 Schiffstypen der Zeit von 1922-1945! Bei uns mit dt. Anl. (46 Seiten!). Für Amiga (1MB) und IBM (640KB): 99,95 DM

DECISION AT GETTYSBURG

Operative Ebene. Hercules-, C64-, EGA- und VGA- (640x400, 16 Farben!) Unterstützung. Bei uns mit dt. Anleitung. Für IBM (640KB): 99,95 DM

SPACE 1889

Computerverision des gleichnamigen GDF-Rollenspielsystems in Stile von Jules Verne und H.G. Wells. Mit 5 Disketten! Für IBM: 99,95 DM

Blitzkrieg at the Ardennes

bei uns mit dt. Anl.: IBM (EGA, 640K), Amiga (1MB): 89,95 DM

Centauri Alliance

C64: 79,95 DM

Empire (Interstel)

Amiga, ST, IBM: 89,95 DM; C64: 79,95 DM

Harpoon (3'60)

Vers. 1.2, IBM (HD/DD): 109,95 DM

Zusatzdisketten für Harpoon

(nur mit Vers. 1.2 lauffähig!):

Szenario-Editor: 79,95 DM

Battlestet 2.3: 69,95 DM

Megatraveller 1

bei uns als

Vers. 3.0 mit modifizierten

Kampfsystem, IBM: 109,95 DM

Romance of the 3 Kingdoms

(Koel), bei uns mit dt. Anl.:

IBM (HD/DD) und Amiga (1MB):

139,95 DM

Second Front (SSI), bei uns

mit dt. Anl., Amiga (1MB) und

IBM: 94,95 DM

Sound Blaster

IBM: 189,95 DM

Star Fleet 2

IBM: 109,95 DM

Ving Commander Secret Mission

Disk (Origin), IBM: 49,95 DM

Versandkosten:

Nachnahme: 6,90 DM

Vorkasse: 4,90 DM

Informationsmaterial mit

Spielbeschreibungen: 2 DM in

Briefmarken. Spiele vieler

anderer Hersteller lieferbar.

NEUERÖFFNUNG

Zillesoft

Titel	AM	ST	PC
Alpha Waves	53,90	-	53,90
Altered Destiny	68,90	-	78,90
ATF	77,50	73,50	77,50
B.A.T.	94,90	94,90	78,90
Backlash	35,90	-	-
Bar's Tale III	-	-	74,90
Betrayal	78,90	78,90	78,90
Big Bang	43,90	43,90	-
Big Business	58,90	58,90	68,90
Billy the Kid	68,90	68,90	68,90
Calad	68,90	53,90	-
Codover	68,90	73,90	73,90
Chess Simulation	68,90	65,90	68,90
Cover Action	-	-	109,00
Crim Time	68,90	68,90	68,90
Crowns	68,90	68,90	68,90
Des Boot	68,90	68,90	93,90
Death Trap	68,90	68,90	68,90
Dick Tracy	68,90	68,90	68,90
Dinowars	58,90	58,90	68,90
Dragon Breed	73,90	73,90	109,90
Elvira	68,90	68,90	68,90
Egypt's Sporting Gold	68,90	68,90	68,90
European Supergame	68,90	68,90	68,90
F-16 Falcon Miss. Disk II	52,90	-	-
F-19 Stealth Fighter	78,90	78,90	88,90
Flood Battle	68,90	73,90	-
Flood	68,90	73,90	-
Galactic Empire	-	-	98,90
Golden Axe	73,50	-	-
Great Courts 2	68,90	68,90	68,90
Hard Drive II	68,90	68,90	78,90
Impact	35,90	35,90	-
Imperium	68,90	68,90	73,90
Inf. Soccer Challenge	68,90	68,90	78,90
Invader	64,95	58,90	-
Islands	-	-	78,90
James Pond Underwater Agent	68,90	68,90	-
Kick Off 2 EXPANDED	68,90	-	-
Kings Bounty	-	-	73,90
Knights of the Sky	-	-	109,00
LeTrix	68,90	68,90	-
Lightspeed	-	-	109,00
Loops	58,90	58,90	68,90
Lord of Doom	68,90	68,90	68,90
Lost Patrol	63,90	52,90	78,90
Lost Patrol Turbo Chail	68,90	68,90	-
M.I.D.S.	68,90	68,90	78,90
M.I. Tank Platform	78,90	78,90	88,90
Masterblaster	73,90	78,90	75,90
Megat Island	68,90	68,90	-
Might & Magic II	73,90	-	73,90
Murder in Space	68,90	68,90	68,90
Mystical	68,90	68,90	68,90
Neuroancer	63,90	63,90	73,90
Nightbreed	68,90	65,90	73,90
Nitro	68,90	-	68,90
Off's Wall	-	-	68,90
Operation Stealth	68,90	73,90	78,90
Pan	68,90	68,90	-
Panzer Kick Boxing	78,90	78,90	78,90
Paradroid '90	68,90	73,90	68,90
PGA Tour Golf	68,90	73,90	-
Pipemaster 3.5"	63,90	53,90	63,90
Ploiting	68,90	68,90	-
Pool of Excellence	68,90	68,90	-
Port of Call	68,90	-	88,90
Puzznik	68,90	68,90	-
Railroad Tycoon	-	-	88,90
Red Storm Rising	68,90	68,90	-
Sim City	68,90	68,90	99,00
Sim Legion: Interceptor	68,90	68,90	68,90
Robo Ranger 2	68,90	68,90	68,90
Robo-Cat II	68,90	68,90	-
Rogue Trooper	68,90	68,90	-
Sorcerer	63,90	-	-
Sorcerer Empire	-	-	94,90
Second World	58,90	58,90	68,90
Silent Service II	-	-	88,90
Sim City	78,90	78,90	78,90
Sim Earth	-	-	108,90
Spindizzy Worlds	68,90	68,90	-
Stomach	-	-	78,90
Super Off Road Racer	-	-	78,90
Super Skewer	58,90	65,90	68,90
Team Yankee	78,90	78,90	88,90
Test Drive III	-	-	78,90
The Immortal (1 MB)	68,90	68,90	-
Time Race	68,90	68,90	68,90
Total Recall	68,90	68,90	78,90
Tower Fall	68,90	-	-
Track Ball Manager 2	68,90	68,90	68,90
Transworld	68,90	68,90	78,90
Ultimate VI	-	-	89,90
Ultimate	68,90	68,90	68,90
Voodoo Nightmare	68,90	68,90	-
Wallris	-	-	68,90
Wing Commander	-	-	98,90
Wonderland (1 MB, 5 MB)	78,90	78,90	94,90
Wyndy Paket mit California Games	-	-	359,00

Einige Titel werden noch nicht lieferbar.
Sie können sich die neuesten Titel jedoch reservieren lassen.
Anlieferung erfolgt nach bestmöglicher Gelegenheit.
Gesamtpreisliste bestellen (Bitte Komma statt Punkt verwenden):
Paket 1: 10,00 DM, Paket 2: 10,00 DM, Paket 3: 10,00 DM
Nachnahme: 6,90 DM, Vorkasse: 4,90 DM

KEIN LADENVERKAUF, NUR VERSAND!

SCHREIBEN SIE UNS:

Zillesoft N. Zielinski

Alpenstr. 67 a · 4134 Rheinberg
oder rufen Sie uns an:

02843-80187 (Anrufbeantworter)

Hotline Di-Do 19-21.00 - Sa 10-15.00
FAX 02841-22778



Chambers of Shaolin (Amiga)

Alle, die bei der Kammer, in der man die Holzstücke zer schlagen muß, verzweifelt versucht haben, die Hand genau in der Mitte der Hölzer zu platzieren, können jetzt aufatmen. Hans Josef Rempersperger aus Flörsheim erklärt, wie's geht. Man muß nur kurz auf Dauerfeuer umschalten, und schon ist die Hand automatisch in der Mitte zentriert. Das funktioniert aber leider nur bis zum dritten Level, danach muß man wieder manuell einstellen. vw

Pirates (C64)

Sucht Ihr eine große und schlagkräftige Mannschaft? Dann probiert mal den Tip von Christian Schiltz aus.

Ihr fahrt einfach in eine Stadt, drückt "Run Stop" und gebt anschließend "Run" ein. Danach geht man in die nächste Kneipe, in der gleich ein paar kräftige Burschen anheuern wollen. Das könnt Ihr so lange wiederholen, bis die eigenen Schiffe voll bemannt sind. Auf diese Art kommt Ihr auch problemlos aus jedem Gefängnis. vw

Jane Seymour (Amiga)

Chris Hoffmann aus Basel hat alle Paßwörter für das Abenteuer auf Lager. vw

Back to the Future 2 (Amiga)

Michael Bopp aus Gustavsburg ist zurück in die Zukunft geflogen und weiß, wie man unverwundbar wird. Ihr geht einfach in den Pausenmodus und gebt

THE ONLY NEAT THING TO DO ein. Jetzt habt Ihr unendlich viele Leben und kommt mit der "Y"-Taste in den nächsten Level. vw

Stormlord (Atari ST)

Tobias Huck aus Bruchsal hat einen kleinen Tip für alle Atari-ST-Besitzer. Bei der Schriftrolle drei- bis viermal "Dragonbridge" eingeben. Das Spiel pausieren und "L" drücken. Jetzt seid Ihr im nächsten Level und gleichzeitig unverwundbar. vw

ROOKIE
SLUMBER
INTEREST
BULKHEAD
WROOM
MUSHBAS
HAMPERED
BLACKOUT
WARRIOR
VICTORY
TRAPPED
FRENZY
HANDYMAN
CROWDED
RADIATE
VOLTAGE
GLOOM
PRIMATE
MADHOUSE
TRIUMPH

Street Rod (MS-DOS)

Carsten Weweler aus Grevén hat einen Cheat gefunden, bei dem man ohne ein Rennen

fahren zu müssen, viel Geld verdienen kann.

In der Garage klickt man die Zeitung an. Daraufhin erscheinen die beiden Punkte "Used Cars" und "Parts". Man wählt "Used Cars" und kauft sich den 1949er Chevrolet für 475 Dollar. Ist der Wagen in der Garage, setzt man den Schraubenschlüssel auf die Motorhaube, bis "Pop the Hood" erscheint. Man muß nun fünf Schrauben (Bolt) und ein Kabel lösen. Sucht den Motor so lange ab, bis "Bolt" erscheint. Die Schrauben löst Ihr durch zweimaliges Drücken der Leertaste oder der Maustaste ab. Jetzt müßt Ihr die Übersetzung (Transmission) ausbauen. Da zu wieder zwei Schrauben lösen. Nun kann das Auto zum Verkauf angeboten werden. Der Computer akzeptiert jeden Preis von 1 bis 32 767 Dollar. Ihr könnt den Cheat dreimal wiederholen. **vw**

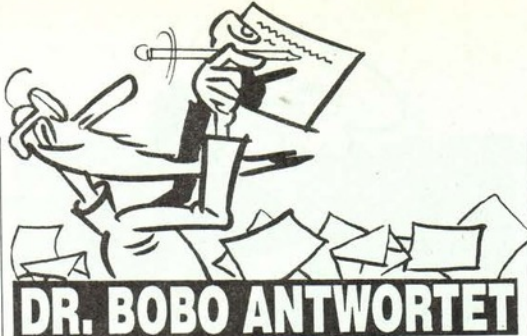
Budokan (MS-DOS)

Stephan Siemsglücks aus Hamburg ist durch Zufall auf ein Kuriosum bei Budokan auf dem PC gestoßen.

Bewegt man seine Figur auf dem Hof (Courtyard) in die untere rechte Ecke, d.h. unterhalb des Karateübungsgebäudes, und drückt dann die Taste "B", lädt das Programm ein kleines "Break Out" nach. Hier spielt man dann so lange, bis man alle Steine mit drei Bällen getroffen hat. Danach kommt man automatisch wieder zurück auf den Hof. **vw**

Secret of the Silver Blades (C 64)

Christian Rouette aus Aachen weiß, wie man Items verdoppelt. Man lädt einen gespeicherten Spielstand und geht in den Vault. Dort geht man auf Deposit und "dropt" die gewünschten Items. Dann verläßt man den Vault. Nun lädt man wieder dieselbe abgespeicherte Station, geht wieder in den Vault und nimmt die Gegenstände mit. Jetzt hat man die Items doppelt auf seiner Gegenstandsliste. **vw**



DR. BOBO ANTWORTET

Chaos strikes back

Alexander Vicher aus Bietigheim-Biss kämpft sich durch den dritten Level-Ros/Way of the Ninja. Man soll die wandernden Steinhäufen auf die Bodenplatte unter dem Rotationsfeld locken. Leider wollen die Steine nicht. Seine Haufen umgehen oder durchlaufen das Rotationsfeld, ohne sich auf der Bodenplatte niederzulassen. Die Fallgrube nördlich schließt sich nicht, und Alexander kommt nicht mehr weiter. Kann jemand von Euch das Steinproblem lösen? **vw**

Die Antwort zu Last Ninja 2

Timon Reindl aus München kann die Frage von Armin Sirch beantworten. Um das Tor zu öffnen, muß man zuerst den Schlüssel finden, der im Raum gegenüber vom Eisentor ist. Der Schlüssel liegt in der linken oberen Ecke. Dann stellt man sich genau vor das Schloß am Eisentor und drückt solange die F-3-Taste, bis der Schlüssel in der Anzeige erscheint. Jetzt drückt man den Joystick mit Feuer schräg nach rechts unten. Fertig. **vw**

Curse of the Azure Bonds

Thomas Weiberg aus Hildesheim sucht nach einer Möglichkeit, nach Hap zu gelangen. Immer wenn er sich auf den Weg macht, werden er und seine Truppe von drei "Black Dragons" angegriffen.

Seine Party schafft diese Aufgabe einfach nicht. Braucht er besondere Items oder einen speziellen NPC? Kann ihm jemand von Euch weiterhelfen? **vw**

Indiana Jones Graphic Adv.

Indi-Fan Andreas Neugebauer aus Passau sitzt im zweiten Stock der Festung und kommt nicht mehr weiter. Er hat zwar Biff, den Schläger, besiegt, aber nun kommt er nicht an der Wache vorbei, die nach dem Kampf auftaucht. Sie reagiert nicht auf den Passierschein aus dem Zimmer des Obersten, und für einen Kampf reicht seine Ausdauer nicht. Wie kann er den Burschen überwinden? **vw**

Don't go alone

Jürgen Gaab aus Meuer sitzt im zweiten Level von "Don't go alone" fest und findet den Ausgang nicht. Braucht er einen bestimmten Gegenstand, der ihm den Weg weist, oder läuft er einfach nur in die falsche Richtung? Wer kann ihm aus seiner festgefahrenen Lage helfen? **vw**

Wasteland

Andreas Kalkbrenner aus Heide sitzt in Wasteland fest und kommt in der "Guardian Citadel" nicht in das "Inner Sanctum". Die bösen Türen lassen ihn einfach nicht vorbei. Hat jemand einen Ratschlag für Andreas, wie er endlich mit den verdammten Türen fertig wird? **vw**

Phantasy Star I

Mike Rohland aus Berlin und sein Kumpel spielen mit Begeisterung Phantasy Star I auf dem kleinen Sega. Leider ist es ihnen bis jetzt nicht gelungen, das Hovercraft zu finden. Wo ist das Boot nur versteckt? Hat jemand eine Ahnung, wo das "Lacanian Sword" ist? Um schnelle Hilfe wird gebeten. **vw**

Phantasy Star II

Bernd Heller aus Eichstädt braucht dringend einen Rat von unserem Spezialisten Doc Bobo. Besteht die Möglichkeit, die gute Nei irgendwo wiederzubeleben? Welchen Erfahrungslevel braucht Shir, damit sie den "Star Mist" stiehlt? Wie wird man mit der Dark Force fertig und wozu braucht man die Truth und Green Sleeves? **vw**

Legend of the Sword

Alexander Schauback aus Zweibrücken hat ein paar wichtige Fragen, damit es in Legend of the Sword endlich weitergehen kann.

1. Was muß er machen, wenn ihn die Humanoids an den Marterpfahl gebunden haben?
2. Wozu ist eigentlich der Bronzehelm zu gebrauchen?
3. Wo findet er den blutenden Stein? **vw**

Captive

Stefan Willumeit aus Bad Vilbel ist ein Opfer der schlechten Anleitung zu diesem Rollenspiel geworden und weiß nicht mehr weiter. Wie kommt man in die Space Station? Wie kann man auf dem Planeten BUTRE den Raum verlassen, in dem man die Dynamitstangen findet? Die Schleuse geht nicht mehr auf. Wie öffnet man auf dem Mond des Planeten BUTRE die Schleuse (Kombination)? **vw**

TIP DES MONATS

Strider (Mega Drive)

Kilian Rödder aus Lüdinghausen gehört zu den wenigen Strider-Spielern, die von den grafischen Attraktionen späterer Levels künden können. Er spielte das fünfgeteilte Abenteuer des Säbelschwingers komplett durch und verrät Euch hier seine besten Tipps.

Zu Beginn drei grundsätzliche Anmerkungen zu den zahlreichen Energie-Extras:

1. Alle versteckten Bonus-symbole sind in jedem Falle Energiesymbole.

2. Ist Euer Energiebalken gefüllt, geben diese Symbole "nur" Punkte.

3. Punkte sind bei Strider nicht zu unterschätzen: Alle 20000 Punkte gibt's ein Extra-Leben, jedoch nur solange man weniger als sieben Leben besitzt.

Wo finden sich also die begehrten Bonussymbole? Das erste gibt's im ersten Level, nachdem man seine zweite Sidekick-Drone ergattert hat und bevor man die "Arena" des ersten Zwischengegners betritt. Es liegt auf dem Dach des kleinen "Kugelgebäudes", gleich hinter der Energiebarriere. Erreichen kann man es nur, wenn diese Energiewand nicht aktiviert ist. Das zweite Symbol erhält man, wenn der muskulöse Zwischengegner

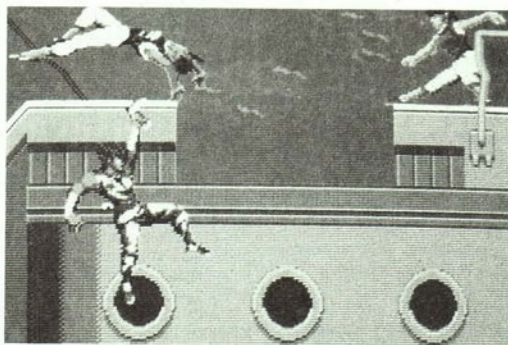
Jetzt ist das Weihnachtsfest leider auch schon wieder gelaufen, die unter dem Christbaum vorgefundenen Module sind restlos durchgespielt und das erste Taschengeld ist trotz bester Vorsätze in den Computer- und Videospielladen um die Ecke gewandert. Ein paar Auserwählte dürften in diesen Tagen schon (stauenden Blickes und mit stark angespannten Ohren) vor einem Super Famicom sitzen.

Gute Vorsätze gibt's für die grünen Seiten natürlich auch: Bildschirmfotos zur Erläuterung besonders

kniffliger Spielsituationen haben sich in den letzten Monaten etwas rar gemacht. Ab dieser Ausgabe wird wieder mehr geknipst; bei unserem aktuellen Tip des Monats habe ich einen Anfang gemacht. Die 500 Mark für diesen Tip gehen an Kilian Rödder aus Lüdinghausen, der mit einer Komplettlösung zu Segas Grafikorgie Strider aufwarten konnte. Falls Kilians scharfen Blick ein Extraleben oder Bonussymbol entgangen sein sollte, laßt es bitte mich und die Leser wissen. Viel Spaß beim Mogeln und bis zum nächsten Monat. wi

geschlagen ist: Klettert die kleine, zwischen den Gerüsten versteckte Metallröhre hinauf, schlägt, oben angekommen, nach links, springt jedoch nach

rechts. War der Sprung von der Stahlplattform gut gezielt, erreicht Ihr das Extra. Der kommunistische Tausendfüßler am Ende dieses Levels läßt sich



Laßt Euch hängen: So seid Ihr vor den Ballettmädchen sicher

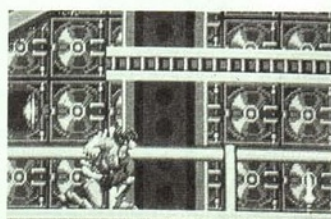
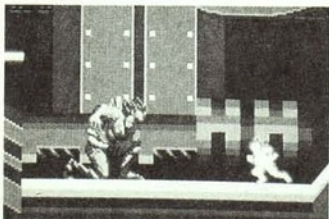
auch relativ leicht vom Bildschirm putzen. Stellt Euch in die Mitte der Arena, springt, wenn sich das Ungetüm nähert, über Kopf. Hammer und Sichel, ans andere Ende des Raumes, dreht Euch um und lauft dem Monster, wild säbelnd, hinterher. Zu Beginn des zweiten Levels müßt Ihr jetzt perfekt ausgestattet sein. Den Riesenaffen (erster Zwischengegner) besiegt man relativ einfach; achtet jedoch darauf, sofort an der linken Seite des Schachtes heraufzuklettern, um den Trümmern und Feuerbällen des sterbenden Monsters zu entgehen.

Gegen Ende der ersten Hälfte des zweiten Levels heißt's laufen: Laßt Euch bei Eurer wilden Gletscherabfahrt von den Tretnen nicht zu Sprüngen oder Stops verleiten; Ihr müßt schnell genug werden, um den gewaltigen Abgrund, der Eure Talfahrt beendet, überspringen zu können.

In der grafisch eindrucksvollen Gewittersequenz solltet Ihr das Extraleben (links) nicht vergessen. Ein Metallvogel hinterläßt außerdem ein weiteres Energieextra (rechts). Nach der Hubschrauberkletterei könnt Ihr darüber hinaus durch Schlagen und Springen über der großen Turbine ein weiteres Energieextra herbeizaubern. Die niedlichen Ballettmädchen danach könnt Ihr ohne Verwundung besiegen, indem Ihr Euch vor dem Geschütz in die Luft hängt.

Der dritte Level ist dann beinahe wieder so einfach wie der erste. An der Unterseite des Riesenschiffs findet Ihr auf einem freistehenden Steg ein weiteres Extra. Seid Ihr mehr auf Punkte aus, rät Euch Kilian, diese kurz vor der Zentrifugalsequenz bei den auf- und abwandernden Bomben zu sammeln. Pro Bombe gibt's 100 Punkte...

Den Pirat am Ende des Levels besiegt man dann meist so schnell, daß man ihn kaum zu Gesicht bekommt. Im vier-



Diese Extras gibt's in der Mitte des 3. Levels: Großer Flammensäbel, zusätzliches Leben und Unverwundbarkeit für begrenzte Zeit.

ten Szenario muß flink gehandelt werden: Springt kurz auf die Brücke und wieder zurück. Dann rasch hinüber- und runterklettern; links findet Ihr jetzt ein verstecktes Energieextra, das doppelt wertvoll ist (füllt zwei Energiebalken auf). Auf der Ebene der beiden Brontosaurusen solltet Ihr auf ein Unverwundbarkeitsextra achten, das man meist übersieht. Hinter dem Endgegner (Archillesferse: Kopf) wartet schließlich ein Power-Up-Symbol auf Strider. Schnappt es Euch, denn der fünfte (und letzte) Level hat es in sich. Beseitigt hier den Metallvogel rechts unten und begeben Euch unter dem "normalen" Erdboden nach links in die etwas abgelegene Passage. Öffnet die beiden Kisten und lauft wieder zurück. Ändert sich während Eurer weiteren Wanderung die Musik, seid Ihr unter einem Geheimraum angekommen. Diesen braucht Ihr jedoch nicht zu betreten, da er neben drei Wächterinnen nur eine Sidekick-Drone enthält. Die folgenden "Shinobi"-ähnlichen Sequenzen sind mit et-

was Übung ganz ohne Energieverlust zu überstehen. Springt immer einen Spieß weiter, laßt Euch beim untersten etwas nach links fahren. Bei der Kugel erst den Stampfer eliminieren, dann die Moleküle drumherum. Falls Ihr nach dem Exitus der Kugel nur noch zwei gefüllte Energiebalken besitzt, nicht verzweifeln: springt über den Abgrund. Dort wartet ein weiteres "Doppel"-Energiesymbol auf Euch. Jetzt zur großen Endgegner-Parade: Den ersten besiegt Ihr am besten von hinten (Power-Up), dem schon bekannten Tausendfüßler "folgt" Ihr zum Zauberturm. Er ist auf seinem Weg dorthin unverwundbar. Hängt Euch an seinen Körper und achtet durch häufiges Springen darauf, daß Ihr nicht abgeschüttelt werdet. Im Turm könnt Ihr ihn besiegen. Der Zauberer ist der End-Endgegner. Seine Blitze sind zielsuchend, ausweichen wenig sinnvoll. Pikst ihn einfach mit dem Säbel, achtet aber darauf, daß Ihr nicht in seine Wölfe und Piranhas lauft. Viel Glück. wi

Electrocop (Lynx)

Alle zwölf Grundrisspläne und sämtliche Türcodes des futuristischen Baller- und La-

byrithspiels "Electrocop" ließ uns Lynx-Besitzer Josef Schulmann aus München zukommen.

Wir bringen in dieser Ausgabe die Level 1 — 7, die restlichen folgen voraussichtlich in **POWER PLAY 3/91**. wi

Zeichenerklärung

- L** = Laser
- D.L** = Doppel Laser
- T.L** = Dreifach Laser
- P.G** = Plasma Gun
- EMP** = EMP Destructor
- ×** = Panzertüre
- T.** = Panzertüre mit Terminal
- ≡** = Lasersperre
- S** = Startpunkt
- K** = Handkanone
- ST** = Stingray

LEVELREIHENFOLGE 1,2,7,9,11,12,8,6,5

SEIT JAHREN IHR GROSSER SPEZIALVERSAND FÜR VIDEOSPIELKONSOLEN!

NEU !

Die portable Videospiel-sensation aus Japan:
* P.C. "Handy" Engine GT



eingebauter, hochauflösender Farbbildschirm, läuft mit allen P.C. Engine Spielen!

Preis auf Anfrage!

Nach der Mega Drive jetzt SEGA'S neuester Geniestreich:
* **SEGA GAME GEAR** portables Videospiel mit Farbbildschirm.

Diverse Spiele lieferbar, z.B.:
Monaco G.P., Columns, Pengo, Wonderboy, Sokoban, G-Loc.

Weitere Neuheiten angekündigt.

Rufen Sie uns an, oder kostenlosen Gesamtkatalog anfordern!
Tel.: 0 53 22 / 54 081

Neues Jahr, neue Spiele, z.B.:
MEGA DRIVE

Micky Mouse, Shadow Dancer, Sword of Vermillion, Adventure, Elemental Master, Gain Ground, Darius II, Hard Drivin und viele mehr!

P.C. ENGINE

Bombberman, Out Run, Thunderblade, Bruce Lee Kung Fu, Zipang, Saint Dragon, Flying Shark, Aeroblaster und viele mehr!

Außerdem neue Spiele für:
GAMEBOY, NINTENDO, ENTERTAINMENT SYSTEM, SEGA MASTER SYSTEM, LYNX, SNK NEO GEO, AMIGA, MS-DOS PC



CWM Computerversand und -shop

Schmiedestr. 5 • 3388 Bad Harzburg • (0 53 22) 5 40 81 / 82 • Fax 5 08 78

* Die so gekennzeichneten Geräte sind Exportgeräte ohne FZZ - Nr. Die Inbetriebnahme im Geltungsbereich der Bundespost kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden. Änderungen und Irrtümer vorbehalten



NEUHEITEN	AM	ST
BAT	88.-	88.-
Battlechess II	73.-	73.-
Bayleal	68.-	68.-
Chuck Yeager 2.0	68.-	68.-
Cadaver	68.-	68.-
Cadave	68.-	68.-
Dino Wars	59.-	72.-
F-19 Stealth	72.-	72.-
F-16 Falk.Miss.2	49.-	49.-
Golden Axe	68.-	68.-
Immortal	68.-	68.-
Masterblazer	59.-	59.-
M.U.D.S.	59.-	59.-
Maple Fly	59.-	59.-
Monty Python	59.-	59.-
Picting	59.-	59.-
Powermonger	59.-	59.-
Pool of Radiance	68.-	68.-
Ultima V	78.-	78.-
Secr. of Monk. Island	75.-	75.-
Wonderland	72.-	72.-
NEUHEITEN MS-DOS		
Soundblaster	430.-	430.-
AD-LIB Soundcard	280.-	280.-
Buck Rogers	77.-	77.-
Dark Heart LUKRI	68.-	68.-
Fountains of Dream	68.-	68.-
Silent Service II	80.-	80.-
Stormovik	78.-	78.-
Test Drive III	74.-	74.-
Transworld	74.-	74.-
Tunnels and Trolls	68.-	68.-
Wolfpack	92.-	92.-
Monkey Island	88.-	88.-
Olis Well	88.-	88.-

* = Titel zur Zeit der Drucklegung noch nicht lieferbar!
ALLE HIER NICHT ANGEFÜHRTEN TITEL NACHFRAGEN!

FUNDUR

RUDOLF DÜREGER
KRUPPSTR. 73 - 5600 WUPPERTAL 1
TEL.: 02 02/76 39 08 (24 Uhr)
Versand per Nachnahme oder Vorkasse
VR, Scheck portok. 5,- DM
Versandkunden können auch mit der
Karte zahlen: EUROCARD, AMERICAN
EXPRESS, VISA, DINERS CLUB.



INH.: C. WAGNER

Speicher-Erweiterung für AMIGA 500 auf 1MB

DM 99,-

(abschaltbar - einfach einstecken)

DM 111,-

(abschaltbar/incl. Uhr - einfach einstecken)

AMIGA-ZWEITLAUFWERK

DM 177,-

(3,5" extern, abschaltbar, Erweiterungsport,

Slim-Line)

DM 166,-

(3,5" intern / A 500 - einfach einsetzen)

DM 155,-

(3,5" intern / A 2000 - einfach einsetzen)

SEGA MEGA DRIVE (+ 1 Spiel)

— (deutsche Version) — DM 444,-

AKTUELLE SOFTWARE — z. B.

AMIGA / ST IBM

DM 69,90 DM 89,90

Battle Command Knights of the Sky

Cadaver Lightspeed

Great Courts 2 The Savage Empire

M1 Tank Platoon Wing Commander

Maupiti Island

Powermonger

DM 79,90 Silent Service II

Wolfpack

C-64 weiterhin im Programm

Vorkasse + 4,- / Nachnahme + 6,50 DM

Schnellsendungszuschlag + 4,50 DM

Am Klarensprung 11, 5620 Velbert 1

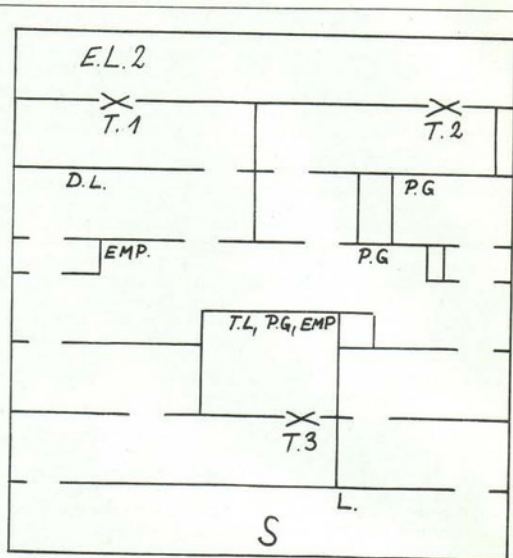
Mo-Fr 10-14 Uhr / 17-20 Uhr

Sa 9-12 Uhr

Tel. 02051/85511

Fax 02051/85525

Änderungen und Irrtümer vorbehalten

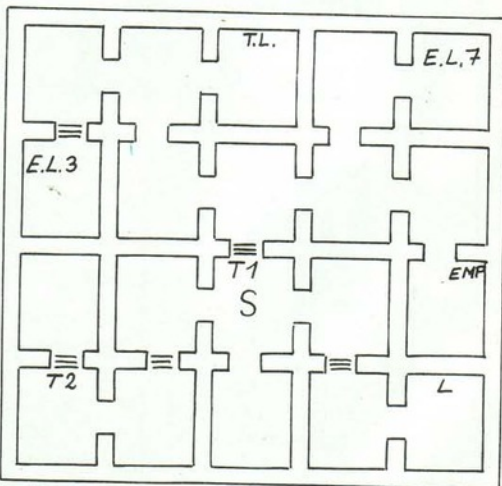


LEVEL 1

T1-2473

T2-9874

T3-8743



LEVEL 2

T1-3287

T2-5409

Die ersten drei Electrocob-Schlachtfelder — inklusive Türcodes.

Flashpoint Elektronik u.
Spiele Vertriebs GmbH
Hamburger Str. 68
2360 Bad Segeberg
Tel.: 04551/4097



Flashpoint Elektronik u.
Spiele Vertriebs GmbH
Im Giefenacker 4
5400 Koblenz Lay
Tel.: 02606 / 331 u. 323

NEWS · NEWS · NEWS · NEWS



Vermillion engl. 139,94
Dynamit Duke 94,94
Fire Shark 89,94
Hard Driving 99,94
Darius II 119,94
Ringside Angle 99,94
NEU-Video-Spiele-Zeitung: Mean Machines 15,00



Mickey Mouse 84,94
Shadow Dancer 99,94
Atomic Robokid 99,94
Arrow Flash 94,94
Elemental Master 99,94
Hellfire 84,94

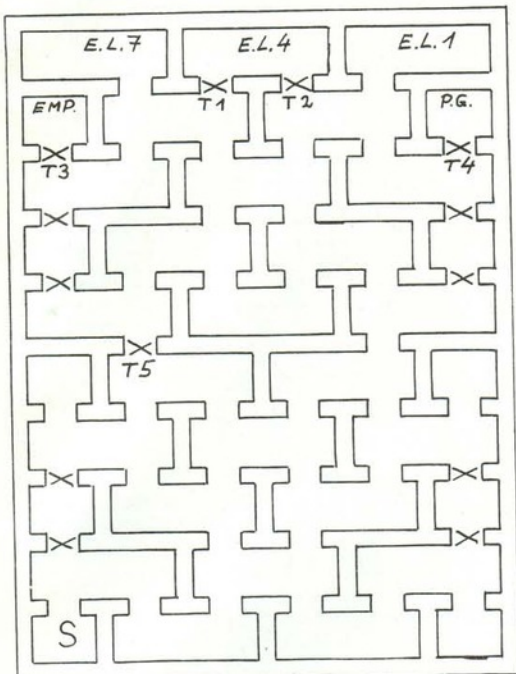
SEGA ist ein eingetragenes Warenzeichen der SEGA-Enterprises Ltd.

Nintendo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo of America Inc. Sega ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sega Enterprises Ltd. Atari ist ein eingetragenes Warenzeichen der Atari Corporation. Sega Mega Drive und PC Engine sind Importierte ohne Pz- und VDE Nummer.

Gutschein

über den neuen kostenlosen Flashpoint Spezialkatalog
Bitte ausfüllen und zuschicken!

Name
Straße
Ort



LEVEL 3

T 1-9284	T 4-7395
T 2-7210	T 5-8294
T 3-3936	



DYNATEX & GAME-PLAY

Ihre Videospiel-Spezialisten in Deutschland

» Händleranfragen erwünscht «

Jetzt auch ausgewählte Titel
für IBM-PC & Amiga erhältlich!
Erfragen Sie bitte
Titel & Preise am Telefon!

Hammerpreise des Monats:

PC-Engine
Blue Blink
DM 49,00

SNK's Neo Geo
Nam-1975
DM 369,00

Sega Mega Drive
Golden Axe
DM 69,00

Game-Gear
Wonderboy
DM 59,00

Gameboy
Puzznic
DM 39,00

PC Engine GT
Turbo Express
lieferbar!

DYNATEX

Tel. 02301/4134 oder 4153, Fax: 2634

Inh. Hans-Jürgen Grahl
Natorper Str. 6, 4755 Holzwickede
tägl. von 9³⁰-18³⁰ Uhr

BERLIN

Tel. 030/6912156
tägl. ab 10⁰⁰ Uhr

VERL

Tel. 05246/81184, Fax: 81270
Inh. Klaus Gievers
Österwieher Str. 70, 4837 Verl 1
tägl. 10⁰⁰-19⁰⁰ Uhr, Sa bis 14⁰⁰ Uhr

Alle hier angebotenen Geräte sind ohne FTZ-Nummer und VDE-Prüfung.
Der Gebrauch von Hochfrequenzgeräten ohne FTZ-Nummer kann als Ordnungs-
widrigkeit geahndet werden! (Preislisten nur gegen frankierten Rückumschlag)
(Gemeinschaftsanzeige von einander unabhängigen Unternehmen)

NAME	Gen	Am	MS-DOS	ST	64er
688 Amtek Submarine	SIM	59.50	79.50		
104 Tank Killer	SIM	59.50	89.50	89.50	
A-MOS	AWPP95.50				
Advanced Tech					
Fighter 2	SIM	69.50	69.50	69.50	
Altered Destiny	ADV	67.50	74.50		
Apprentice	ACT	52.50		49.50	
B.A.T.	ADV	77.50			
Bad Blood	ADV		79.50		
Beoflonds	ACT	59.50		59.50	
Beefsteak	ACT	64.50		64.50	
Berli's Tale 3	ROL	74.50	74.50		44.50
Berli's Commander	ACT	64.50		64.50	
Berli's Soldier	ACT	64.50			
Berli's Tale 2	SIM	69.50	74.50		
Beefmeister	STR	74.50		64.50	
Big Business	SIM	59.50	59.50		
Blackout	ACT	64.50	64.50		
Black Hole	ACT	69.50			34.50
Blax Max	SIM		89.50		
Back Rogers		69.50			
Bundesliga Manager	SIM	49.50	59.50	49.50	
Conqueror	ADV	64.50		64.50	
Cobra City Defender	SIM	69.50		69.50	
Chameleon					
Of Rome	STR		64.50		
Crusades of Kyrin	ROL	64.50	71.50	69.50	59.50

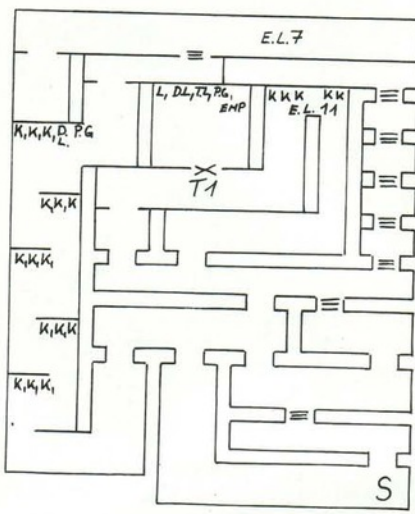
		01-11	27-10
Stromm Strick	engl.	ROL 64.50	64.50
mit HANO mit direkter Spannbereich	deutsch	ROL 79.50	79.50
engl.	engl.	ACT 64.50	64.50
HANO 2	engl.	ACT 64.50	64.50
Colonnade Iscream	ADV 84.50	84.50	
Colonnade Iscream	ADV 84.50	84.50	
Convert of Camelot	ADV 89.50	89.50	89.50
Conquest Artist	ADV	- 94.50	
Crash Cruise	SIM 69.50	79.50	79.50
Crime Time	ACT	69.50	
Die Azura Bonds	ROL 69.50	74.50	69.50 64.50
Crash of RA	ADV 54.50	59.50	54.50 34.50
DAS BOOT	SIM	- 89.50	
Des Shandulagos	ADV 74.50	74.50	
Drögen	STR 57.50	57.50	n.A.
Prisoner Breed	ACT 64.50	64.50	44.50
Prisoner Breed	ADV 72.50	72.50	
Prisoner Breed	ADV 72.50	72.50	
PRIVILE, Mistress	ADV 74.50	99.50	
16-Comb Pilot	SIM 59.50	59.50	49.50
16-Falcon	SIM 74.50	89.50	74.50

10 Valkyrie Mission	TGO	49.50		49.50
11	ADV	89.50	84.50	89.50
19 Death Fighter	ADV	59.50		62.50
29 Retaliation	SIM	69.50		
all Heritage	ADV	59.50		
light of the Intruder	ADV	89.50	89.50	74.50
ACT	64.50			64.50
ADV	69.50	79.50	69.50	
Black Axe	ADV	64.50		
First Counts 2	SIM	89.50	89.50	39.50
Arrest Count	ADV	89.50	89.50	89.50
Arrest Count 2	ADV		89.50	
1st Glory	ADV	64.50	64.50	
Arrest Count	ADV	64.50	64.50	
Arrest Diane Jones Adv.	ADV	64.50	64.50	
diagnose 50	SIM	54.50	64.50	
vest	SIM	57.50	57.50	39.50
vest	GES	64.50	74.50	64.50
Come From Desert	ADV	69.50		79.50
Arrest Count 2	ACT	54.50		54.50
Arrestes in the First Line				
Arrest off 2			72.50	
Arrest off 2	SIM	57.50	57.50	37.50
Arrest Count 1	ADV		89.50	
Arrest Count 1	ADV	89.50	89.50	
Arrest Count 4	ADV		89.50	
Arrest Count 5	ADV		89.50	
Arrest Count 6	ADV		89.50	
Arrest Count 7	ADV		89.50	
Arrest Count 8	ADV		89.50	
Arrest Count 9	ADV		89.50	
Arrest Count 10	ADV		89.50	
Arrest Count 11	ADV		89.50	
Arrest Count 12	ADV		89.50	
Arrest Count 13	ADV		89.50	
Arrest Count 14	ADV		89.50	
Arrest Count 15	ADV		89.50	
Arrest Count 16	ADV		89.50	
Arrest Count 17	ADV		89.50	
Arrest Count 18	ADV		89.50	
Arrest Count 19	ADV		89.50	
Arrest Count 20	ADV		89.50	
Arrest Count 21	ADV		89.50	
Arrest Count 22	ADV		89.50	
Arrest Count 23	ADV		89.50	
Arrest Count 24	ADV		89.50	
Arrest Count 25	ADV		89.50	
Arrest Count 26	ADV		89.50	
Arrest Count 27	ADV		89.50	
Arrest Count 28	ADV		89.50	
Arrest Count 29	ADV		89.50	
Arrest Count 30	ADV		89.50	
Arrest Count 31	ADV		89.50	
Arrest Count 32	ADV		89.50	
Arrest Count 33	ADV		89.50	
Arrest Count 34	ADV		89.50	
Arrest Count 35	ADV		89.50	
Arrest Count 36	ADV		89.50	
Arrest Count 37	ADV		89.50	
Arrest Count 38	ADV		89.50	
Arrest Count 39	ADV		89.50	
Arrest Count 40	ADV		89.50	
Arrest Count 41	ADV		89.50	
Arrest Count 42	ADV		89.50	
Arrest Count 43	ADV		89.50	
Arrest Count 44	ADV		89.50	
Arrest Count 45	ADV		89.50	
Arrest Count 46	ADV		89.50	
Arrest Count 47	ADV		89.50	
Arrest Count 48	ADV		89.50	
Arrest Count 49	ADV		89.50	
Arrest Count 50	ADV		89.50	
Arrest Count 51	ADV		89.50	
Arrest Count 52	ADV		89.50	
Arrest Count 53	ADV		89.50	
Arrest Count 54	ADV		89.50	
Arrest Count 55	ADV		89.50	
Arrest Count 56	ADV		89.50	
Arrest Count 57	ADV		89.50	
Arrest Count 58	ADV		89.50	
Arrest Count 59	ADV		89.50	
Arrest Count 60	ADV		89.50	
Arrest Count 61	ADV		89.50	
Arrest Count 62	ADV		89.50	
Arrest Count 63	ADV		89.50	
Arrest Count 64	ADV		89.50	

N A M E	Gen	Am	MS-DOS	ST	64er
Line of Fire	ACT	59.50		59.50	
Loam	ADV	69.50	69.50	59.50	
Loops	STR	59.50	69.50	69.50	
Lord of Demos	ACT	69.50	69.50	69.50	39.50
Levi's Exotic Turb	SIM	64.50	64.50		
M 1 Tank Platoon	SIM	84.50	84.50	84.50	
M U D S	ACT	69.50	79.50		
Meteorblazer	ACT	69.50		69.50	
Magic Island	ADV	69.50		69.50	
Mean Streets	ACT	69.50		64.50	
Midwinter	STR	64.50	69.50	64.50	
MIG 29 Falcon	SIM	64.50	a.o.		
Magic and Magic 2	ADV	64.50	71.50		49.50
Moonbase	STR	69.50	84.50		-
Murder in Space	ACT	79.50	74.50	52.50	44.50
Mystical	ADV	74.50	74.50	74.50	
Myrdal	ACT	59.50		69.50	
N A R C	ACT	59.50			39.50
Nightfired Action	ACT	74.50			
Nightfired Adventure	ADV	67.50			
Nightlighter	ACT	64.50		67.50	
Oil Refinery	STR	69.50	49.50	49.50	39.50
Oil Well	ACT	69.50			
On the Road	SIM	69.50	69.50	69.50	
Operation Stealth	ADV	64.50	74.50	64.50	
Pang	ACT	64.50	74.50	64.50	

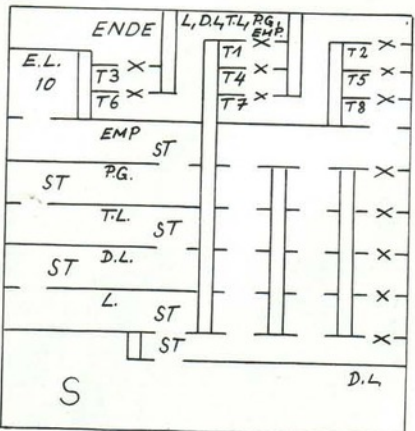
Android 90	ACT	59.50	64.50	
PGA Tour Golf	SIM	64.50	59.50	
Pirates	STR	64.50	59.50	49.50
Pool of Radiance	ROL	64.50	58.50	54.50
Populous		64.50	64.50	
Powermancer	SIM	69.50	69.50	
Over the Net	SIM	64.50		
Prince of Persia	ADV	64.50	64.50	64.50
Tailored Tycoon	SIM	64.50	64.50	
Rainbow Island	GES	58.50	49.50	39.50
Tanx	ACT	69.50	64.50	
Tecdemer	SIM	68.50	44.50	34.50
Use of the Dragon				
(SIERRA)	ROL	89.50		
Art of Dragon	ACT	64.50	64.50	
Arkanoid	SIM	64.50	64.50	49.50

Worlds of Ultima		79.50			
erent 1. Monkey Is	SIM	64.50	59.50	64.50	39.50
ent Service 2	ADV	89.50	59.50	89.50	
er 3. Cn	STR	69.50	64.50	71.50	49.50
as e wbl shw en dwnstn it 7					
owstrk	ACT	64.50	64.50	89.50	39.50
ue Quest 2	ADV	89.50	89.50	89.50	
ue Quest 3	ADV	89.50	89.50	89.50	
ue Quest 4	ADV				
ue Quest 5	SIM	59.50	59.50	59.50	36.50
er 6. 7			72.50		
er 7. 8	STR		79.50		
er 8. 9	STR	72.50			
er 9. 10	SIM	72.50	72.50		
er 10. 11					
er 11. 12	ACT	64.50	79.50	64.50	44.50
er 12. 13	SIM	a. 79.50			
er 13. 14	ACT	64.50			
er 14. 15	SIM	69.50	69.50	69.50	
er 15. 16	ADV	64.50	64.50	64.50	
er 16. 17	STR	69.50	64.50	69.50	
er 17. 18	SIM	69.50	74.50	64.50	
er 18. 19	ROL	69.50	69.50	69.50	58.50
er 19. 20	ROL	a. 89.50			
er 20. 21	ADV	69.50			
er 21. 22	SIM		74.50		
er 22. 23	SIM	89.50			
er 23. 24					
er 24. 25	SIM	a. 79.50			
er 25. 26	SIM	a. 94.50			
er 26. 27	SIM	74.50			
er 27. 28	SIM	84.50	84.50		
er 28. 29	ACT	69.50	69.50		
er 29. 30	ACT	51.50	51.50	37.50	
er 30. 31	ACT	69.50	59.50		
er 31. 32	ACT	64.50	64.50		
er 32. 33	ADV	64.50	64.50		
er 33. 34	ADV	64.50			
er 34. 35	ADV	64.50			
er 35. 36	ADV	64.50			
er 36. 37	ADV	64.50			
er 37. 38	ADV	64.50			
er 38. 39	ADV	64.50			
er 39. 40	ADV	64.50			
er 40. 41	ADV	64.50			
er 41. 42	ADV	64.50			
er 42. 43	ADV	64.50			
er 43. 44	ADV	64.50			
er 44. 45	ADV	64.50			
er 45. 46	ADV	64.50			
er 46. 47	ADV	64.50			
er 47. 48	ADV	64.50			
er 48. 49	ADV	64.50			
er 49. 50	ADV	64.50			
er 50. 51	ADV	64.50			
er 51. 52	ADV	64.50			
er 52. 53	ADV	64.50			
er 53. 54	ADV	64.50			
er 54. 55	ADV	64.50			
er 55. 56	ADV	64.50			
er 56. 57	ADV	64.50			
er 57. 58	ADV	64.50			
er 58. 59	ADV	64.50			
er 59. 60	ADV	64.50			
er 60. 61	ADV	64.50			
er 61. 62	ADV	64.50			
er 62. 63	ADV	64.50			
er 63. 64	ADV	64.50			
er 64. 65	ADV	64.50			
er 65. 66	ADV	64.50			
er 66. 67	ADV	64.50			
er 67. 68	ADV	64.50			
er 68. 69	ADV	64.50			
er 69. 70	ADV	64.50			
er 70. 71	ADV	64.50			
er 71. 72	ADV	64.50			
er 72. 73	ADV	64.50			
er 73. 74	ADV	64.50			
er 74. 75	ADV	64.50			
er 75. 76	ADV	64.50			
er 76. 77	ADV	64.50			
er 77. 78	ADV	64.50			
er 78. 79	ADV	64.50			



LEVEL 4

77-0394



LEVEL 5

T1-8658 T5-0972
T2-5462 T6-0974
T3-9973 T7-7865
T4-7642 T8-4285

AMIGA ZUBEHÖR

3.5 externes Qualitätslaufwerk mit Bus und abschaltbar	DM 189,-
5.25 ext. Qualitätslaufwerk, Bus/abschaltbar/40/80	DM 249,-
5.25 interne Laufwerke für AMIGA 2000 als df1	DM 249,-
als df2	DM 245,-

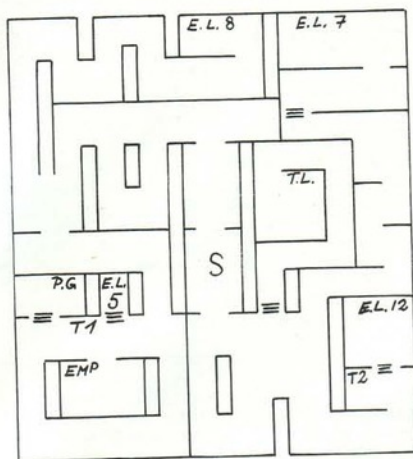
512 KB Speichererweiterung für AMIGA 500, abschaltbar	amz	DM 34,-
Mit Akku-Uhr, Megabit-Technik Spitzenqualität		DM 129,-
Gravis justierbarer Joystick	schwarz	DM 89,-
	transparent	DM 94,-
Gravis Mausstick, m. Mausfunkt., nie wieder umstüpseln		DM 189,-
Einsteiger Set - 18 Publ. Domain Disketten mit Spielen		DM 69,-

PC ZUBEHÖR

AD Lib Soundboard mit Juke Box Software Anleitung dt.	DM 239,-
AdLib Soundboard mit Visual Composer Anleitung dt.	DM 279,-
Sound Blaster Sound Board Anleitung dt.	DM 359,-
Sound Set bestehend aus:	
Sand Blaster, Wing Commander, Aktivboxen und Joystick	DM 529,-
VGA Karte 16/512 für 1024x768 Auflösung	DM 279,-
VGA Karte 16/1024 für 1024x768 bei 256 Farben	DM 569,-
Passiver Colormonitor zu den VGA Karten	DM 899,-
Gesamt justierbarer Joystick für XT/AT	DM 99,-
Einsteiger Set - 15 Plu Domain Disketten mit Spielen	DM 69,-

Wir liefern wann immer möglich Software mit deutschen Anleitungen. Manche Titel waren bei Drucklegung dieser Anzeige noch nicht lieferbar, andere fanden hier keinen Platz mehr.

Veransbedingungen: Bei Vorkasse + DM 5,00, bei Nachnahme + DM 7,00. Ausland nur Vorkasse. EC-Scheck + DM 12,00.
Bestellungen telefonisch: HOTLINE Mo-Fr 9 - 11 + 14 - 19 Uhr. Tel: 02162/12073 • Anrufbeamt. 24Std. • Fax 02162/12074
Bestellungen schriftlich: HAMO K. Rösger, Rahrstein, 235 + 4060 Viersen 1.
 SEG - NINTENDO - ATARI-Lynx - Micro Genius + PC Engine - NEO GEO - Konsole & Games (Japan / USA)
 Druckerei und Versandunternehmen vorhanden. Preislagen gegen DM 1,80 in Briefmarken.



Der sechste Level. Im nächsten Monat folgen die restlichen fünf.

LEVEL 6

T 1-9 7 2 2
T 2-8 7 6 5

Fatman (Mega Drive)

Wer sich bei "Fatman" gerne die Mutanten späterer Zweikämpfe anschauen würde, ohne sich dabei sämtliche Finger zu brechen, kann auf folgende Möglichkeit zur Levelwahl von Antonius Sturm aus Lüdenschheid zurückgreifen. Drückt die Tastenkombination während die Überschrift "Fatman-Press Start" erscheint. wi

Bonapart	2 x	AA
Sheba	2 x	BB
Skinny	2 x	AB
M.C.Fire	2 x	AC
Edwina	2 x	BA
Monda	2 x	BC
Robochic	2 x	CA
Braniac	2 x	CB
El Toro	2 x	rechtsB
Weezil	2 x	linksB
Baff	2 x	obenB
Spidra	2 x	untenB
Guana	2 x	linksA
Ramses	2 x	rechtsA
Stump	2 x	obenA
Webra	2 x	untenA

Devil Crash (PC-Engine)

Zwei nette Paßwörter von John Sternheimer zum Höllenflipper "Devil Crash": wi

BDGHTVWHGF
JDKMEJMFHG

LIFETIMES
PRÄSENTIERT:

ON THE ROAD

Nach WALL STREET WIZARD liegt mit ON THE ROAD endlich die nächste Wirtschaftssimulation aus dem Hause LIFETIMES vor. Nehmen Sie teil am Speditionsgeschäft der 90'er Jahre in Europa. Telefon, Funkgerät und Computer stehen in Ihrem Büro bereit. Ihre Traum-Trucks ordern Sie nach Wahl. - Und los geht's! Nicht der größte und schönste Truck, sondern der wirtschaftlichste Handelnde, eine ausgeklügelte Strategie und ein Gespür für lukrative Aufträge werden Sie zum "TRUCKER DES JAHRES" machen!



Erhältlich für Atari ST (SW & Color, DS-Disk), Amiga, PC (CGA-EGA-Hercules - Grafik wahlweise 3.5", oder 5.25" - Maus erforderlich). Jeweils ab 512 KB RAM.

Erhältlich im gut sortierten Fachhandel, unverbindl. Preisempfehlung DM 89.95 oder bei EXPERT-SOFTWARE, J.Walkowiak, Pestalozzistraße 6, 4350 Recklinghausen, zuzüglich DM 6.00 Versandkosten.

... kostenloser Katalog auf Anfrage ... Händleranfragen erwünscht ...

TELEFON: 0 23 61 / 3 92 67

TELEFAX: 0 23 61 / 65 27 44

BTX: 02361372214

MAILBOX: 0 23 61 / 37 32 14

TELEFON 0711-262 42 09

HEISSE SOFT & COOLE PREISE

SEGA MEGADRIVE- Granada, Junction, Micky Mouse, R. Angel, Sh. Dancer...
PC-ENGINE- Avenger, Badman, Legion, Car Race, Darius, Kadash, Y's E...
GAMEBOY- Alle aktuelle Module & A.
SEGA GAME GEAR- Golf, Pengo, Columns, Monaco GP.....
NEO GEO- Cyberb, Jum Jum Kid...

Fordern Sie unsere kostenlose GAME-NEWS mit aktuellen Spieletests an.



TOP 4 TALSTR. 69 C 7000 STUTTGART 1

NEO GEO

! SCHWEIZ !

Der Videospiele-Versand fuer die Schweiz
Vertrieb von saemtlichen Konsolen

SUPER GRAFX

PC Engine

SEGA

MEGA DRIVE

Nintendo

GAME BOY

MEDIA ELECTRONICS, Postfach 7273, 3001 Bern
Tel:031/361 345 - Tel:031/518 777 18-22 Uhr / Samstag ganzer Tag
Händleranfragen erwünscht!

COMPY SHOP

Computer und Videospiele

AMIGA

POOL OF RADIA ... 89,00DM
A-10 TANK KILLER ... 89,00DM
F-19 STEALTH FIG. ... 89,00DM
GREMLINS 2 ... 79,80DM
IMMORTAL (1MB) ... 79,80DM
MAGIC FLY (1MB) ... 79,80DM
KILLING GAME S. ... 74,80DM
FINAL BATTLE ... 74,80DM
SPELLBOUND ... 59,80DM
CADAVER ... 79,80DM
SARAKON ... 74,80DM

Speichererweiterung
Amiga 500 mit Wings oder
Immortal oder Magic Fly
oder Dungeon Master nur
198,00DM

SEGA

Master System ... 199,00DM
Mega Drive ... 498,00DM

Für beide Systeme haben
wir ein umfangreiches
Software-Angebot am
Lager.

Natürlich können Sie sich alles bei uns im Geschäft ansehen!
Oder fordern Sie unsere kostenlose Preisliste an!
Bitte System angeben!

Gneisenaustr. 29 - 4330 Mülheim Ruhr

☎ 0208-497169 / 496178

PC

STORMOVIC ... 89,00DM
BACK T. T. FUT. 2 ... 84,80DM
ISHIDO ... 89,00DM
PORTS OF CALL ... 99,00DM
STELLAR 7 ... 64,80DM
FIREHAWK ... 64,80DM
STAR CONTROL ... 89,00DM
AD-LIB KARTE ... 298,00DM
SOUND BLASTER ... 448,00DM
TAC 1+ JOYSTICK ... 74,80DM
GAMECARD ... 29,00DM

Golden Image Optische
Mouse für den PC ...
179,00DM

Game Boy ... 169,00DM
Spiele dafür ab 49,00DM
ATARI Lynx ... 398,00DM
Spiele dafür ab 79,00DM

Alle Sega, Nintendo und Lynx
Spiele und Hardware werden
mit deutschsprachigen Anle-
tungen geliefert!

Cyber Core (PC-Engine)

Da lacht der Sonderwaffen-
narr: John Sternheimer hat bei
"Cyber Core" eine Waffe ent-
deckt, die den meisten Baller-
fans wahrscheinlich noch un-
bekannt ist. Sammelt die Po-
wer-Ups in der Reihenfolge
Rot, Blau, Grün, Grün, Gelb,
Rot. Laßt Euch dreimal treffen,
so daß Ihr alle Schutzschilde
verliert. Dann ein weiteres Mal
treffen lassen. Jetzt bekommt
Ihr Euer Geschütz-Unikat, eine
Waffe, die sich in ihrer Wirkung
aus allen anderen Sonderwaf-
fen zusammensetzt! wi

Schwarz aus Lich schließlich
beschert Euch ein Paßwort,
das Euch sämtliche Ränge,
volle Bewaffnung und die wich-
tigsten Gegenstände ver-
schafft.

Dieter und Andreas be-
schreiben außerdem den Weg
durchs Labyrinth zum Ober-
muß: Raus aus der Stadt, Lei-
ter hoch und hinter der Mauer
nach unten, fallenlassen und
nach links gehen, fallenlassen,
nach rechts weitergehen, Lei-
ter hoch, auf den Steinen nach
rechts springen, durch die Tür
gehen, im Inneren die Leiter
hinunter und nach links (durch
die Öffnung) fallenlassen; jetzt
mußt Ihr bei dem freundli-
chen Kerl an der Decke sein,
betretet die Plattform genau
unter ihm und springt nach
links, Leiter nach oben und
durch die linke Tür (springen-
des Monster) direkt ins Finale.

Die Codes, wie immer ohne
Gewähr: wi

Double Dragon (Sega)

Wie "Double Dragon"-Spie-
ler P. Wittmann aus Pöding auf
folgenden Cheat kam, würde
mich wirklich interessieren.
Wenn Ihr ganz am Anfang des
vierten Levels 10mal springt,
könnt Ihr in dieser Runde mit
Continue weitermachen. wi

Faxanadu (NES)

Alexander Moser aus Biber-
ach erläutert anhand einer Kar-
te und mit Hilfe eines Paßworts
den Weg in den letzten Spiel-
abschnitt in das kleine Laby-
rinth des Endgegners. Andreas
Kahl aus Köln lehrt Euch noch
ein paar Codes mehr. Dieter

"Schwarz" Code:
AR??cv?IJNjQpiDmaWEIJ
"Daybreak Paßwort":
tK??cv?9ohMZFAjGadMIP
"Andreas" Spielstände:
0mkIgAkABCCgc
m3EYAAkXOAgYA
2oKIADtKCEAwEIGO
3oqIADtKCEAwEIGO
AHKIAItKEAlxw
KZuMntsCEIS5pSmEA
7YuMntsCEIfg85zA
QoyMntsCEIqzpSk
oJ2cMn20EKfjppInSUo
0KGeen21ELHqBc5yJK0
5Leecn21ELHqBc5yJK2EA
hpeecn21ELHqBc5yJK0
75,fcn?8JlMZjlpDnSQ

Flashpoint Elektronik u.
Spiele Vertriebs GmbH
Hamburger Str. 68
2360 Bad Segeberg
Tel.: 04551/4097

**FLASH
POINT**

Flashpoint Elektronik u.
Spiele Vertriebs GmbH
Im Giefenacker 4
5400 Koblenz Lay
Tel.: 02606 / 331 u. 323

NEWS · NEWS · NEWS · NEWS



Vermilion engl. 139,94



Mickey Mouse 84,94

Dynamit Duke 94,94
Fire Shark 89,94
Hard Driving 99,94
Darius II 119,94
Ringside Angle 99,94

Shadow Dancer 99,94
Atomic Robokid 99,94
Arrow Flash 94,94
Elemental Master 99,94
Hellfire 84,94

NEU-Video-Spiele-Zeitung: Mean Machines 15,00

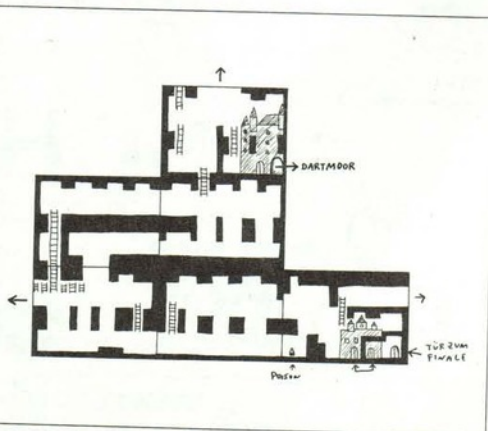
SEGA ist ein eingetragenes Warenzeichen der SEGA-Enterprises Ltd.

Nintendo ist ein eingetragenes
Warenzeichen der Ninten-
do of America Inc. Sega ist ein
eingetragenes Warenzeichen
der Sega Enterprises Ltd. Atari
ist ein eingetragenes Waren-
zeichen der Atari Corporation.
Sega Mega Drive und PC En-
gine sind Importierte ohne
Fz- und VDE Nummer.

Gutschein

Über den neuen kostenlosen Flashpoint Spezialkatalog
Bitte ausfüllen und zuschicken!

Name
Straße
Ort



Diese Karte führt Euch zum Endgegner

Blue Lightning (Lynx)

Echte "Blue Lightning"-Piloten kennen den erschreckten Ausruf ihres Lynx "You're crazy!". Frank Rabke aus Deensen erklärt, wie auch Flug-Anfänger in den "Genuß" dieser Beschimpfung kommen. Zündet in der vierten Mission (BELL) den Afterburner. Das bekannte "You've got guts!" erscheint und man kassiert kurz vor dem Ende der Mission den "Gutsy Bonus" in Höhe von 30000 Punkten. Zündet Ihr den Afterburner jedoch gleich zweimal hintereinander, meint das Lynx "Du bist verrückt!" und rückt den knackigen "Lunatic Bonus" in Höhe von 65000 heraus. *wi*

Thunderforce III (Mega Drive)

Finale Tips zur Ballerei "Thunderforce III" liefert Tanri Saglam aus Bamberg. Ihr müßt aber zu den absoluten Top-Sternenkriegern gehören; seid Ihr nicht in der Lage, das Modul durchzuspielen, bringen Euch die Tips, die sich nur auf den grandiosen Abspann beziehen, nichts. Um so mehr Punkte Ihr sammelt, desto schneller rauschen die Sterne in der Endsequenz an Euch vorbei. Außerdem solltet Ihr während der Schlußbilder (nachdem das Raumschiff in die Basis eingeflogen ist) spaßeshalber den Knopf C drücken. Im 1. Bild winkt Euch dann der Pilot zu, im 2. Bild zwinkert er mit dem Auge. *wi*

Teenage Turtles (Game Boy)

Probleme mit den Bonusstufen des "Ninja Turtles"-Moduls für den Game Boy? Udo Rausch aus Hockenheim schafft Abhilfe: Wenn Ihr im Menü zur Levelwahl "A", "B" und Select gleichzeitig drückt, erscheint ein Fragezeichen hinter der Fünf. Wenn Ihr dieses anwählt, könnt Ihr in den Bonus-Stages ein wenig üben. *wi*

Paranoia (PC-Engine)

Das Engine-Ballerspektakel "Paranoia" ist immer gut für ein paar böse Überraschungen. Uwe Bolz aus Höchststadt warnt Euch davor, im Titelbild die Tasten I, II, Run, Select gemeinsam mit dem Steuerkreuz (nach oben) gedrückt zu halten. Nach der Begrüßung "Welcome to Paranoia World II" sollten Baller-Anfänger ihre Konsole besser ausschalten... *wi*



Nur für Paranoia-Profis ist dieses Szenario gedacht

Double Dragon II (NES)

Euch genügen die paar kümmerlichen Leben nicht, die Euch das Prügelmodul "Double Dragon II" zur Verfügung stellt? Udo Rausch aus Hockenheim hat einen genial einfachen Trick der Marke "Besonders mies", mit dem Ihr die Anzahl Eurer Leben verdoppeln könnt. Begebt Euch in den Zwei-Spieler-Modus und verprügelt Euren Bildschirm-Bruder. Für jedes Leben, das er durch Eure Schläge verliert, bekommt Ihr eines dazu! *wi*

Super Monaco GP (Mega Drive)

Burkhard Frankenfeld ist in Wiedenbrück zu Hause, heimisch fühlt er sich aber auf allen Rennstrecken der Welt. Er sammelte neben vielen, vielen Weltmeisterschaftspunkten auch alle Paßwörter des Raser-Moduls "Super Monaco GP" fürs Mega Drive. Um das Modul wirklich in die Knie zu zwingen, müßt Ihr zweimal Weltmeister werden. Wind-schattenfahren zählt sich aus! Hier sind die Codes für beide Saisons, komplett und nach Rennstrecken geordnet: *wi*

1. Saison

Passwort für: Brasilien (2)

```
06403020000000000000
000NRA2245670898
0000F0000000000000
0000000020008028
```

Passwort für: Ungarn (4)

```
01000000000000000000
0000N12345670898
0000F0000000000000
0000000020008028
```

Passwort für: U.S.A. (6)

```
00990000000000000000
0000H23056749AC
0000F0000000000000
0000000020008028
```

Passwort für: England (8)

```
00680000000000000000
0000H23056749AC
0000F0000000000000
0000000020008028
```

Passwort für: Portugal (10)

```
00990000000000000000
0000H23056749AC
0000F0000000000000
0000000020008028
```

Passwort für: Mexiko (12)

```
00990000000000000000
0000H23056749AC
0000F0000000000000
0000000020008028
```

Passwort für: Belgien (14)

```
00990000000000000000
0000H23056749AC
0000F0000000000000
0000000020008028
```

Passwort für: Monaco (16)

```
00990000000000000000
0000H23056749AC
0000F0000000000000
0000000020008028
```

Passwort für: Frankreich (3)

```
00990000000000000000
0000H23056749AC
0000F0000000000000
0000000020008028
```

Passwort für: Deutschland (5)

```
00990000000000000000
0000H23056749AC
0000F0000000000000
0000000020008028
```

Passwort für: Kanada (7)

```
00990000000000000000
0000H23056749AC
0000F0000000000000
0000000020008028
```

Passwort für: Italien (9)

```
00990000000000000000
0000H23056749AC
0000F0000000000000
0000000020008028
```

Passwort für: Spanien (11)

```
00990000000000000000
0000H23056749AC
0000F0000000000000
0000000020008028
```

Passwort für: Japan (13)

```
00990000000000000000
0000H23056749AC
0000F0000000000000
0000000020008028
```

Passwort für: Australien (15)

```
00990000000000000000
0000H23056749AC
0000F0000000000000
0000000020008028
```

Passwort für: "Next Year"

```
00990000000000000000
0000H23056749AC
0000F0000000000000
0000000020008028
```

2. Saison

Passwort für: Brasilien (2)

```
00990000000000000000
0000H23056749AC
0000F0000000000000
0000000020008028
```

Passwort für: Ungarn (4)

```
00990000000000000000
0000H23056749AC
0000F0000000000000
0000000020008028
```

Passwort für: U.S.A. (6)

```
00990000000000000000
0000H23056749AC
0000F0000000000000
0000000020008028
```

Passwort für: England (8)

```
00990000000000000000
0000H23056749AC
0000F0000000000000
0000000020008028
```

Passwort für: Portugal (10)

```
00990000000000000000
0000H23056749AC
0000F0000000000000
0000000020008028
```

Passwort für: Mexiko (12)

```
00990000000000000000
0000H23056749AC
0000F0000000000000
0000000020008028
```

Passwort für: Belgien (14)

```
00990000000000000000
0000H23056749AC
0000F0000000000000
0000000020008028
```

Passwort für: Monaco (16)

```
00990000000000000000
0000H23056749AC
0000F0000000000000
0000000020008028
```

Passwort für: Frankreich (3)

```
00990000000000000000
0000H23056749AC
0000F0000000000000
0000000020008028
```

Passwort für: Deutschland (5)

```
00990000000000000000
0000H23056749AC
0000F0000000000000
0000000020008028
```

Passwort für: Kanada (7)

```
00990000000000000000
0000H23056749AC
0000F0000000000000
0000000020008028
```

Passwort für: Italien (9)

```
00990000000000000000
0000H23056749AC
0000F0000000000000
0000000020008028
```

Passwort für: Spanien (11)

```
00990000000000000000
0000H23056749AC
0000F0000000000000
0000000020008028
```

Passwort für: Japan (13)

```
00990000000000000000
0000H23056749AC
0000F0000000000000
0000000020008028
```

Passwort für: Australien (15)

```
00990000000000000000
0000H23056749AC
0000F0000000000000
0000000020008028
```

Passwort für:

```
00000000000000000000
00000000000000000000
00000000000000000000
00000000000000000000
```

Doppelweltmeister Burkhard Frankenfeld präsentiert sämtliche "Super Monaco GP"-Code



WISSEN SIE, WARUM WIR EINEN HIT NACH DEM ANDEREN PRODUZIEREN?

STARBYTE

Vertrieb: **BONICO**
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach



BONICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bonico Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spiel-experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel. 061 07/7 60 67
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.

Teil 2

Und weiter führen wir verlorene Abenteurer durch die finsternen Länder des Rollenspiels **Dragon Wars**. Schon so manche Abenteurergruppe mußte hier frühzeitig ins Gras beißen, weil sie nicht die richtige Antwort am richtigen Platz parat hatte. Dieses Clue-Book hilft allen, die sich auf Oceana verlaufen haben, an einer Stelle partout nicht weiterkommen oder sich an einem fiesem Ork die Zähne ausbeißen. In dieser Ausgabe gibt's die nähere Beschreibung von Mog's Sklavengut sowie einige feinen Listen, die Licht in den dunklen Item-Dschungel bringen. mh/vw

Dragon Wars leichtgemacht mit dem passenden Lösungsbuch. Karten, Tabellen und feine Tips erleichtern Euch das Überleben auf dem Wasserplaneten Oceana.

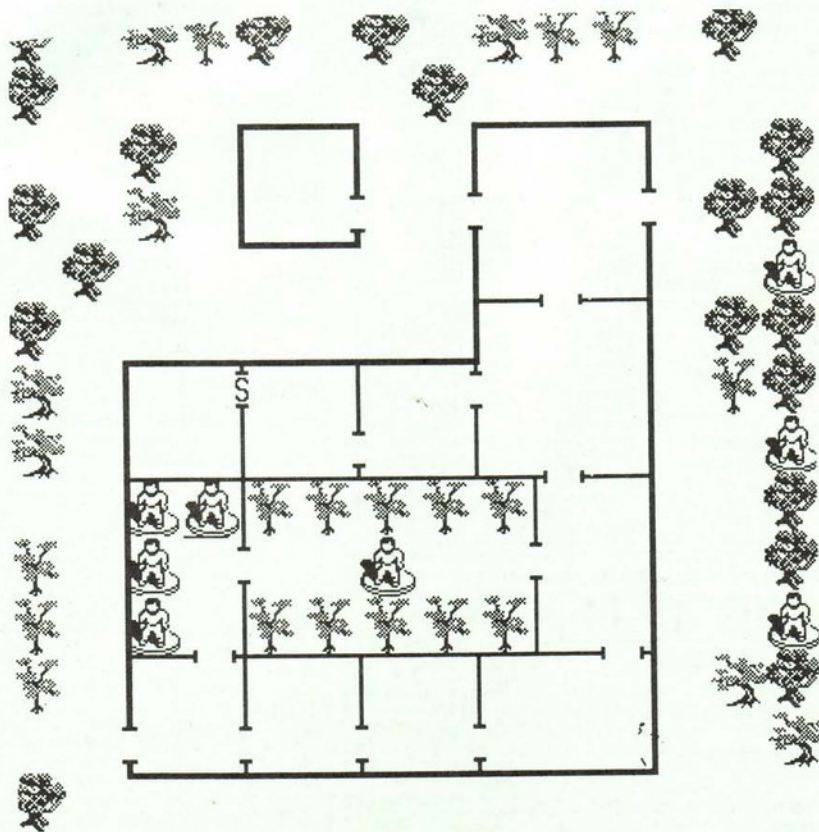
Dragon Wars Clue-Book

Mog's Sklavengut

Ich bin der Welt größter Künstler. Daran besteht kein Zweifel. Meine Kunstwerke werden zur Erbauung von Kretins, wie Ihr es seid, in meinem Sklavengut auf der Insel Forlorn ausgestellt. Ihr solltet mal auf einen Besuch vorbeischauchen, aber faßt nichts an.

Ich unterhalte eine starke Garnison in einem Seitenflügel meines Heims, also denkt nicht, daß Ihr mit irgendetwas verschwinden könntet. Meine besten Kunstwerke sind in dem mittleren Garten ausgestellt. Mein Schatz ist in dem Raum, der sich im Nordwesten an den Garten anschließt, verborgen. Auch wenn Ihr Euch Euren Weg durch meine Wachen kämpfen solltet, Ihr werdet nicht genug Kraft haben, mein Gold mitzunehmen.

— Mog





Inh. Gabriele Hartmann

**Laut ASM seit mehr als 5 Jahren Deutschlands
beliebtestes Softwarehaus**

BABY STAPELT HOCH

**Irgendwo: Der jüngste Softwarehändler ist wahrscheinlich
Baby H., das gerade einen Versandhandel gestartet hat.**



Der Altersrekord sorgte jedoch auch für Kritik. Als so junger Neuling würde man doch sicher einige Fehler machen, die letztlich die Kunden bezahlen müßten. "Ach Quatsch", wehrt sich der Newcomer. "Ich bin zwar nicht - wie etwa Joysoft - schon seit mehr als 7 Jahren dabei, aber was die an Erfahrung voraus haben, das hole ich bestimmt auf." Und mit einem Augenzwinkern fügt er hinzu: "Außerdem: Wenn ich

bei Kunden Fehler mache, dann haben sie ja schon bei mir gekauft - was soll's also?"

DAS GAME BOY-FIEBER

**Irgendwo: F. Reak hat ein
Mittel gefunden, mit dem
man endlich den Game
Boy ohne Wehmut nutzen
kann.**

"Lange Zeit hatte ich das Problem vieler Game Boy-Besitzer", verrät er. "Ich dachte immer wehmütig an die bescheidene Auswahl vorhandener Module für meinen 'Tragbaren'. Doch dann stieß ich auf Joysoft. Die haben über 60 Spiele für ihn im Programm, die sie aus der ganzen Welt zusammengetragen haben. Außerdem hat Joysoft einen Super-Service und achtet darauf, daß ich die Anleitung verstehe. Sie legen den Spielen eine starke deutsche Kurzanleitung bei. Damit hat der Spielspaß keine Grenzen mehr!"



Titel	Amiga	Atari ST	MS-DOS
Alpha Waves **	69.90	64.90	--
ATF II	69.90	69.90	69.90
Battle Command	74.90	74.90	--
Covert Action	--	--	99.00
Crime Time ***	69.90	64.90	--
Dino Wars **	49.90	49.90	--
Death Trap	69.90	69.90	--
Dragon Breed **	64.90	64.90	--
Final Battle	64.90	64.90	--
Golden Axe	64.90	64.90	--
Interceptor	--	--	79.90
Knight Sky	--	--	99.00
Lemmings *	64.90	--	--
Lightspeed *	--	--	99.00
Night Breed	64.90	--	--
Oils Well	--	--	69.90
Panza Kick Boxing *	79.90	79.90	--
Sim Earth *	--	--	99.00
Second World **	49.90	49.90	--
Savage Empire HD	--	--	87.00
Speedball II	64.90	64.90	--
Super Offroad **	64.90	--	--
Super Skweek *	59.90	59.90	--
Tower F.R.A. (1 MB)	69.90	--	--
Wing Commander	--	--	84.90
Wing Com. Mission Disk	--	--	39.90
Wolfpack **	77.00	--	99.00

**Kostenlose Info-
& Preisliste
gefällig? - Anruf
genügt!**

Unsere stärkste Nummer...

02 21-44 30 56

KÖLN 41 (0221/443056)
Gottesweg 157

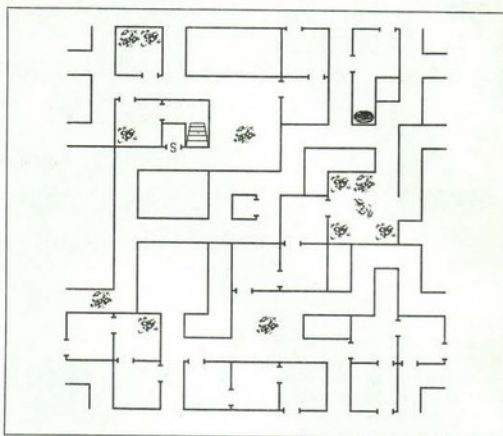
KÖLN 1 (0221/239526)
Mathiasstr. 24-26

BONN (0228/659726)
Münsterstr. 18

DÜSSELDORF 1 (0211/364445)
Pempelforter Str. 47

Irrtum und Preisänderungen
vorbehalten. Mit Sternchen (*)
gekennzeichnete Artikel waren bei
Drucklegung noch nicht lieferbar,
werden jedoch in Kürze erwartet.
(** = deutsche Anleitung)

Bestellannahme rund um die Uhr.
Wir liefern per Nachnahme, Eilpost-
Service und Sicherheitsverpackung
auf Wunsch.



Finster ist's in den Sklavenminen

Kleiner Item-Führer

Unterwegs werdet Ihr auf
Euren Reisen eine ganze
Menge Waffen und andere Ge-
genstände finden. Meistens
kann man nur mit Mühe her-

ausbekommen, welche Waffe
für welchen Charakter gut ist
und wieviel Schaden das neue
Schwert anrichtet, oder wer die
neue Rüstung tragen kann. Mit
dieser famosen Liste bringen
wir Licht in das Dunkel.

Fernwaffen

Bogen

Name	Reichweite	Dexterity	Extras
Bow	20'	10	
Long Bow	40'	14	+1 AV
Great Bow	50'	16	+1 AV
Archer's Bow	50'	18	+3 AV
Magic Bow	70'	10	+4 AV
Gatlin Bow	20'	10	Can fire 1, 3 or all arrows in quiver

Armbrüste

Name	Reichweite	Dexterity	Extras
Crossbow	30'	12	
Tri-Cross	30'	15	+1 AV, can fire 1 or 3 bolts

Wurfmaschinen

Name	Reichweite	Dexterity	Extras
Javelin	30'	12	1d6
Spear	40'	12	1d8
Fire Spear	50'	14	1d12
Boomerang	50'	12 or 14	1d12 or 2d20
Barbed Spear	40'	16	1d20
Trident	40'	15	2d20

Pfeile

Name	Reichweite	Dexterity	Extras
Arrow	1d6		
White Arrow	1d8		
Silver Arrow	1d12		
Grey Arrow	1d20		
Magic Arrow	1d20		
Magic Quiver	1d4		Always full

Bolzen

Name	Reichweite	Dexterity	Extras
Bolt	1d4		
Long Bolt	1d4		+20' range
Pierce Bolt	1d6		+1 AV
Mega Bolt	1d20		
Dead Bolt	1d20		

Nahkampfwaffen

Äxte

Name	Schaden	Minimum Stärke	Extras
Small Pick	1d4	4	
Pick	1d6	5	
Hand Axe	1d6	7	
Battle Axe	1d12	17	-1 AV
War Axe	1d12	18	-3 AV
Rusty Axe	1d20	18	-3 AV
Axe Of Kalah	1d12	18	+4 AV, can attack 20'-50' for 1d20
Magic Axe	1d30	20	+1 AV
Nature Axe	1d30	18	-6 AV

Flails

Name	Schaden	Minimum Stärke	Extras
Flail	1d6	10	
War Flail	1d12	10	
Bladed Flail	1d12	10	
Runed Flail	1d20	14	+2 AV, +1 armor
Barbed Flail	1d30	16	+2 armor
Spiked Flail	4d20	16	+2 AV, +1 armor

Schwerter

Name	Schaden	Minimum Stärke	Extras
Dagger	1d4	3	+1 AV
Ruby Dagger	1d4	3	+3 AV
Shortsword	1d6	8	+1 AV
Broadsword	1d8	12	+1 AV
Hook	1d8	12	+1 AV
Magic Sword	1d12	17	+1 AV
Fire Sword	1d12	17	+2 AV, +1 armor
Lance Sword	1d20	12	+1 AV, can attack foes at 20'
The Slicer	1d30	17	+4 AV, +2 armor
Glow Sword	1d30	24	+1 AV
Dragon Tooth	2d20	12	+8 AV, +2 armor
Freedom Sword	1d100	15	can attack foes up to 60' +15 AV, +5 armor, casts Inferno if blessed by the Universal God

Zweihändige Waffen

Name	Schaden	Minimum Stärke	Extras
Polearm	1d10	13	+1 AV
Greatsword	1d12	17	+1 AV
Grand Sword	2d12	22	+1 AV
Mountain Sword	1d30	2 (mountain lore)	+3 AV, +2 armor
Holy Lance	3d20	13	+4 AV
Heavy Sword	8d10	25	-3 AV
Dragon Sword	4d20	21	+3 AV

Maces

Name	Schaden	Minimum Stärke	Extras
Mace	1d8	10	
Old Peg Leg	1d8	10	+1 AV
Hammer	1d10	12	
Long Mace	1d20	15	+1 AV, can attack foes at 20'
Holy Mace	1d20	12	+2 AV, +1 armor
Druid's Mace	1d20	12	+2 AV, +2 armor, casts Cure All spell
Throw Mace	2d12	18	+1 AV, 1d12 at 20'-30'
Spiked Mace	2d20	18	
Crush Mace	4d10	15	



**VIDIS Electronic
Vertriebs GmbH**

Spaldingstraße 64, 2000 Hamburg 1
Telefon (040) 23 33 52 • Fax (040) 23 06 77

kompatible Spiele

für das Nintendo®-System *

Impossible Mission II (2 Megabit / von Epyx)	DM 89,-
Robodemons (von Color Dreams)	DM 79,-
Galactic Crusader (von Color Dreams)	DM 79,-
Silent Assault (von Color Dreams)	DM 79,-
Metal Fighter (von Color Dreams)	DM 79,-
Captain Comic (von Color Dreams)	DM 79,-
Master Chu (von Color Dreams)	DM 79,-
Crystal Mines (von Color Dreams)	DM 79,-
Raid 2020 (von Color Dreams)	DM 79,-
P'radikus Conflict (von Color Dreams)	DM 79,-

(weitere Spiele sind in Vorbereitung)

für Atari VCS 2600 (und 7800):

Decathlon	DM 39,-	Double Dragon	DM 49,-
F-14 Tom Cat	DM 49,-	BMX Air Master	DM 39,-
River Raid II	DM 39,-	Rampage	DM 49,-
My Golf	DM 39,-	Skateboardin'	DM 39,-
Kung Fu Master	DM 39,-	Chopper Command	DM 39,-
Keystone Kapers	DM 39,-	Ghostbusters	DM 39,-
Enduro	DM 39,-	Tennis (Activision)	DM 39,-
Pitfall	DM 39,-	Wrestling (Catchen)	DM 39,-
Sky Jinks	DM 29,-	H.E.R.O	DM 39,-
Frogger	DM 39,-	Summer Games	DM 39,-
Zaxxon	DM 39,-	Winter Games	DM 39,-
Donkey Kong	DM 39,-	Calif. Games	DM 39,-
Smurf	DM 39,-	Grand Prix	DM 39,-

SUPER ACTION PAK in toller Geschenkverpackung
(mit Pitfall, Grand Prix, Laser Blast, Barnstorming) DM 69,-

SPORTS ACTION PAK
(auch in toller Geschenkverpackung)
(mit Enduro, Ice Hockey, Dragster, Fishing Derby) DM 69,-

für Atari 7800:

F-18 Hornet	DM 59,-	Double Dragon	DM 59,-
Wrestling	DM 49,-	Kung Fu Master	DM 49,-
Super Skateboardin'	DM 49,-	F-14 Tom Cat	DM 49,-

Alle Spiele von Activision, erstmals in Deutschland

für C 64/128:

SIX SIZZLERS SUPER PAK:

mit: * Big trouble in little China
* The last Ninja
* Labyrinth

* Galactic Games
* X-15 Alpha Mission
* Firetrap

Disk. DM 29,90

Cass. DM 19,90

Unsere Zahlungs- u. Lieferungsbedingungen:

Wir liefern sofort nach Auftragsingang, solange der Vorrat reicht. Versand per Nachnahme oder Vorauskasse plus 8,- DM (Inland), Versand ins Ausland nur gegen Vorauskasse plus 10,- DM.

* Alle genannten kompatiblen Spiele für das Nintendo-System wurden von Color Dreams bzw. Epyx entwickelt und hergestellt. Diese Produkte wurden nicht von Nintendo entwickelt, hergestellt oder gefördert. Color Dreams und Epyx stehen in keinerlei Verbindung mit Nintendo.

Nintendo und Nintendo Entertainment System sind eingetragene Warenzeichen von Nintendo Co., Ltd. Atari und Video Computer System sind eingetragene Warenzeichen von Atari Inc.

Welche Gegenstände sind wichtig?

Gegenstände, die Ihr unbedingt haben müßt, sind die "Golden Boots", der "Signet Ring" und der "Dragon Gem". Die "Spectacles" sind nützlich, um zur Magierschule zurückzukehren, aber Ihr müßt diese Schule nicht besuchen, um das Spiel zu beenden. Das gleiche gilt für die "Water Breathing Potion" in den versunkenen Ruinen. Die Gegenstände "Pilgrim's Garb", "Citizen Papers", "Gouverner's Pass" und das "Enkidu Totem" sind nützlich, um im Lande herumzukommen. Von diesen vier Gegenständen wird nur "Pilgrim's Garb" benötigt, um das Spiel zu beenden (um nach Nisir hin und wieder zurückzukommen). Alles andere ist während des Spiels allgemein von Nutzen oder nur an einer bestimmten Stelle und kann nach Gebrauch weggeworfen oder verkauft werden. Die "Mushrooms", "Soul Bowl", "Jade Eyes", "Mirror", verschiedene "Stone Parts", "Roba's Skull", "Stone Hammer", "Key", "Silver Key", "battered Cup", und die "Shovel" sind nur einmal von Nutzen und können nach dem Gebrauch an der richtigen Stelle bedenkenlos weggeworfen oder verkauft werden.

Wenn Items einen Preis haben, können sie gefahrlos verschert werden. Der "Parrot", "Driftwood", "Flotsam", die "Crown", "rare Books", "Jewels" und die "Royal Robe" haben außer ihrem Verkaufswert keinen weiteren Nutzen.

Hauptfundorte von Dragon Stones

Dragon Stones sind die Hauptquelle in Dilum für

die Auffrischung magischer Energie. Benutzt sie weise, weil, bis auf wenige Ausnahmen, wie einige Shops und kleinere Fundstätten, die unten aufgelisteten Steine alle sind, die existieren.

Nächstes Mal begeben wir uns in Tar's Ruinen (die Karte gibt's schon in dieser Ausgabe). Bis dahin wünschen wir Euch viel Vergnügen in der Stadt Purgatory. mh/vw

Sklavenminen

Ich arbeite an einem Plan. Ich glaube einen Weg gefunden zu haben, der aus den Minen führt. Ich hätte mich nie selbst in die Sklaverei verkauft, um Purgatory zu entfliehen, wenn ich gewußt hätte, das wie schwierig es sein würde aus den Minen zu entkommen.

Ich habe nicht viel Zeit. Wenn mich Mog's Wachen dabei erwischen wie ich mit Ausländern rede, werden sie mir die Haut abziehen — bei lebendigem Leib. Ich bin schon solange in diesen Minen, daß ich den Schmerz nicht fürchte, aber ich will noch nicht sterben.

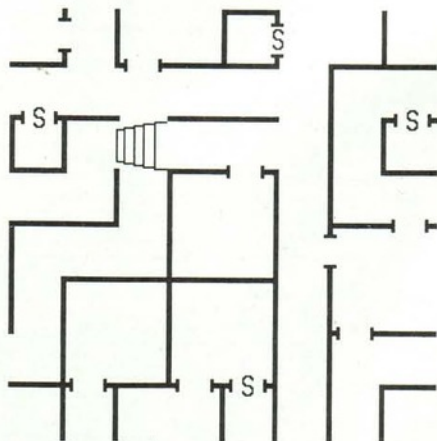
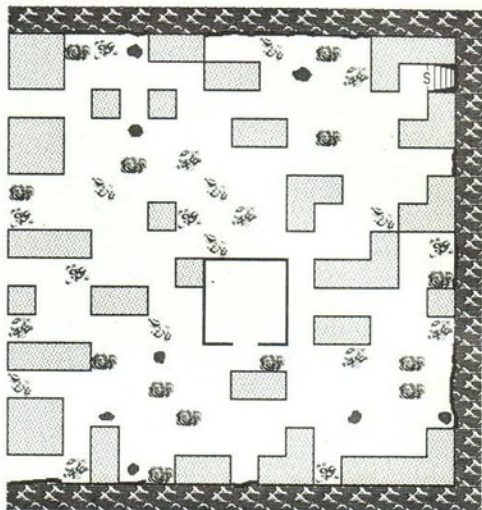
Es gibt keinen Weg den Minen zu entkommen, solange ich noch in Mog's Ketten gebunden bin. Die Wachen schlagen mich als Sport und die Ketten verhindern, daß ich meine Sachen wieder einsammeln kann. Der Schlüssel zur Flucht ist: die Ketten zerbrechen, meine Gegenstände wiederzufinden und dann für die Wachen den Spieß umzu-drehen.

Der reichste Mann in den Minen liegt im Sterben. Ihr werdet ihn erkennen wenn Ihr ihn seht — er ist derjenige, der ein Paar Schuhe besitzt. Ich habe versucht mich mit ihm anzufreunden, aber leider ist er meistens ohne Bewußtsein, und wenn er

wach ist, jammert er nur nach Wasser. Selbst wenn ich den Brunnen finde, der den Gerüchten nach hier in den Minen sein soll, wie sollte ich ihm das Wasser bringen? Es ist nicht die Art der Wachen, uns Trinkbecher zu geben. Es sind nicht die Schuhe des alten Mannes, die ich will — es sind die

Schnürsenkel. Ich habe einen alten Axtstiel gefunden, und es liegen eine Menge loser Steine hier herum...mit den Senkeln, dem Stiel und den Steinen könnt' ich mir einen Hammer basteln. Und mit dem Hammer könnt' ich meine Ketten zerbrechen.

— ein Freund



Die Tars Ruinen inklusive Keller

Anzahl Karte Fundort

5	Slave Camp	Protected by the "wizard" in the central building
6	Tars Ruins	Behind the guardian snake at the east border
5	Tars Ruins Underground	Behind a secret door
4	Guarded Bridge	Behind a tree on the Purgatory side
7	Mystic Wood	Along the west coast
5	Phoebeus	Room in northwest corner
5	Phoebean Dungeon	Treasure vault
7	Byzanople Dungeon	Treasure vault
20	Kingshorne Dungeon	Treasure vault
10	Magan Underworld	In the fires
10	Magan Underworld	Near a small body of water south of Irkalla's realm
10	Heavily Guarded Bridge	Armory on Lanski side
12	Lanski Undercity	Under Irkalla's statue
7	Old Dock	Under statue

Dragon Eyes (half again as powerful as Dragon Stones)

15	Dragon Valley	Southwest corner
30	Nisir (Salvation)	Along the west wall

GAME BOY

Batman
Bomber Boy
Boulder Dash
Castlevania
Double Dragon II
Final Fantasy
Gargoyles Quest
Nemesis
Ninja Adventure
Teenage Ninja Turtles
Klax
Bubble Bobble
Dragon's Tail
Gremlins 2
Ghostbusters 2
Gamelight

über 100 Spiele
im Lieferprogramm
u.v.m.

SUPER FAMICOM
lieferbar

AMIGA

Buck Rogers 75,--
Carthage 65,--
Dragon Breed 59,--
Golden Axe 69,--
On the Road 75,--
Paradroid 90 65,--
Powermonger 69,--
Strider 2 59,--
Super Off Road Race 69,--
Teenage Mutant
Hero Turtles 65,--
u.v.m.

SEGA MEGA DRIVE

Joystick Sega 59,--
Batman
Fire Shark
Strider
Super Monaco Grand Prix
Mickey Mouse
Atomic Robokid
Shadow Dancer
Mega Panel
Sword of Vermillion
u.v.m.

PC Engine

Afterburner
Aeroblaster
Twin Hawk
Alice im Wonderland
PC Engine GT (Handheld)
lieferbar
u.v.m.

MS DOS

Bard's Tale 3 75,--
Blue Max 89,--
It Came from the
Desert 75,--
King's Quest 5 99,--
Operation Stealth 79,--
Rise of the Dragon 99,--
Wing Commander 89,--
Savage Empire 89,--
u.v.m.

Alle Spiele sind japanische / amerikanische Importe ohne deutsche Anleitung.

**MÜNCHEN-STUTTGART-
MAINZ-BREMEN-
HAMBURG-BERLIN-
HAMM-MOERS-
ÖSTERREICH**



...ist megastark!

ECS Vertriebs GmbH
Versand & Laden

Rosenheimer Str. 92a · 8000 München 80
Tel.: 089-4 48 93 89

Fax.: 089-48 37 57

Katzenbachstr. 81 · 7000 Stuttgart-VHG.

Kurfürstenstr. 7 · 6500 Mainz

Birkenstr. 44 · 2800 Bremen 1

Tel.: 04 21-1 85 03

Fax.: 04 21-1 54 73

Kieler Str. 421 · 2000 Hamburg 54

Tel.: 040-54 30 10

Fax.: 040-5 40 49 33

Emserstr. 33 · 1000 Berlin 44

Tel.: 030-6 25 30 30

Grünstr. 69 · 4700 Hamm 1

Tel.: 0 23 81-2 01 98

Homburger Str. 72 A · 4130 Moers 1

Tel.: 0 28 41-17 01 50

Andechsstr. 85 · A-6020 Innsbruck

Tel.: 05 12-49 26 26

In der Zone

CREME de la CREME

Die besten Amiga-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Rainbow Islands	91%	4/90
2	(2) Indiana Jones Adventure	90%	1/90
3	(3) Pirates	89%	4/90
4	(4) Klax	89%	8/90
5	(5) Maniac Mansion	88%	3/90
6	(6) Starflight	86%	3/90
7	(7) Champions of Krynn	89%	8/90
8	(-) Cadaver	86%	1/91
9	(8) Red Storm Rising	85%	10/90
10	(-) Curse of the Azure Bonds	85%	1/91

Die besten Atari-ST-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Chaos strikes back	92%	2/90
2	(2) Rainbow Islands	90%	6/90
3	(3) Ultima V	90%	4/90
4	(4) Indiana Jones Adventure	90%	1/90
5	(5) Klax	89%	5/90
6	(6) Starflight I	86%	6/90
7	(7) Cadaver	86%	10/90
8	(8) Rick Dangerous II	84%	10/90
9	(9) Emlyn Hughes Soccer	83%	6/90
10	(10) Parodroid 90	83%	12/90

Die besten MS-DOS-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe	Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Populous	92%	3/90	6	(5) Wonderland	88%	10/90
2	(2) Ultima VI	92%	5/90	7	(5) Wing Commander	88%	12/90
3	(3) Railroad Tycoon	92%	7/90	8	(7) Silent Service II	87%	10/90
4	(-) Secret of Monkey Island	92%	1/91	9	(8) Ishido	87%	11/90
5	(4) Maniac Mansion	88%	3/90	10	(9) Champions of Krynn	86%	3/90

Welchen englischen Software-Herstellern kann man, was die Qualität ihrer Produkte angeht, auch 1991 noch ruhigen Gewissens das Vertrauen aussprechen? Zumindest innerhalb des Bewertungsrahmens durch die **POWER PLAY** haben amerikanische Labels deutlich die Nase vorn (siehe *Crème de la crème POWER PLAY* 1/90). Grund genug, der Frage nachzugehen, welche der englischen Software-Häuser ein qualitativ hohes Niveau halten. Unserer Grafik entnehmt Ihr die durchschnittliche **POWER-WERTUNG**, die Software-Riesen wie Ocean oder U.S. Gold mit ihren Spielen über die letzten zwölf Monate erzielten. Berücksichtigt wurden auch alle Umsetzungen. In die Grafik nicht miteinbezogen wurden hingegen "internationale" Software-Firmen (Activision, Electronic Arts u.a.), Budget-Firmen und -Labels, sowie alle britischen Hersteller mit einem Software-Ausstoß von weniger als fünf Programmen im letzten Jahr.

wi

Die besten C64-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Sentinel Worlds 1	81%	3/90
2	(2) Dragon Wars	81%	2/90
3	(—) Atomino	81%	1/91
4	(3) Starflight 1	79%	5/90
5	(4) Pipe Mania	77%	6/90
6	(5) X-Out	75%	5/90
7	(6) Xenomorph	74%	5/90
8	(7) TV Sports Football	73%	7/90
9	(8) Hammerfist	72%	7/90
10	(9) Shinobi	72%	1/90

Die besten Videospiele

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
11	(8) Puzzle Boy	Game Boy	88%	4/90
12	(9) Ultima IV	Sega	86%	8/90
13	(10) Sokoban	PC-Engine	86%	6/90
14	(11) Populous	Mega Drive	86%	11/90
15	(12) Thunder Force III	Mega Drive	85%	9/90
16	(13) Phantasy Star II	Mega Drive	85%	8/90
17	(14) Sokoban	Mega Drive	85%	5/90
18	(15) PC Gengin	PC-Engine	84%	4/90
19	(16) Chip's Challenge	Lynx	84%	6/90
20	(17) Puzznic	PC-Engine	84%	9/90

% Durchschnittliche Power-Wertung (in Prozent) der Spiele englischer Hersteller



Die besten Computerspiele

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Chaos strikes back	Atari ST	92%	2/90
2	(2) Populous	MS-DOS	92%	3/90
3	(3) Ultima VI	MS-DOS	92%	5/90
4	(4) Railroad Tycoon	MS-DOS	92%	7/90
5	(—) Secret of Monkey Island	MS-DOS	92%	1/91
6	(5) Rainbow Islands	Amiga	91%	4/90
7	(6) Rainbow Islands	Atari ST	90%	6/90
8	(7) Ultima V	Atari ST	90%	4/90
9	(10) Pirates	Amiga	89%	4/90
10	(11) Klax	Atari ST	89%	5/90
11	(12) Klax	Amiga	89%	8/90
12	(13) Maniac Mansion	Amiga	88%	3/90
13	(14) Maniac Mansion	MS-DOS	88%	3/90
14	(15) Wonderland	MS-DOS	88%	10/90
15	(16) Wing Commander	MS-DOS	88%	12/90
16	(17) Silent Service II	MS-DOS	87%	10/90
17	(18) Ishido	MS-DOS	87%	11/90
18	(—) Ishido	Amiga	87%	12/90
19	(19) LHX Attack Chopper	MS-DOS	86%	6/90
20	(20) PGA Tour Golf	MS-DOS	86%	8/90

Die besten Videospiele

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Tetris	Game Boy	96%	4/90
2	(2) Super Shinobi	Mega Drive	91%	3/90
3	(3) Mr. Heli	PC-Engine	90%	3/90
4	(4) Tennis	Game Boy	90%	4/90
5	(—) Klax	Lynx	90%	12/90
6	(—) Klax	PC-Engine	90%	12/90
7	(5) Tetris	Nintendo	89%	8/90
8	(—) Klax	Mega Drive	89%	12/90
9	(6) Shanghai II	PC-Engine	88%	9/90
10	(7) Super Mario Land	Game Boy	88%	4/90

STARKILLER #35

ZEICHNUNGEN: ROLF BOYKE • TEXTE: HEINI LENHARDT
Rent an Unhold GmbH Folge 7



"WAMP WATCHERS"

TRANTROR SOLL EINE KOSTBARE ORAKELDOSE VON SEINER EX-FLAMME ULTIMA KLAUDEN. DOCH VORHER MUSS DER KOMPULSIVE RECKE WIEDER IN VORZEIGBARE FORM GEBRACHT WERDEN...



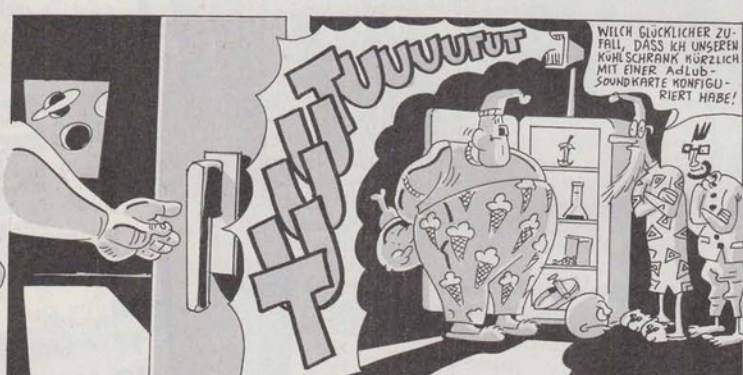
SEKRETÄR NICHT MACHEN DUMME SCHERZE! GEHEN IN KOMBÜSE UND BRINGEN ENDLICH MAHLZEIT!!!

ABER NEIN, MEIN GUTER... LASSEN SIE AB... DAS IST IHR MITTAGESSEN! EIN MAKRO-BIOTISCHES AB-KALORIEN-MENU, DAS ICH FÜR SIE IM RAHMEN DES WAMP-WATCHERS-SCHLANK-HEITSPLANS ZUSAMMENGE-

WOPPA
WOPPA



OH, TRÖSTEN SIE SICH, IM LAUF DER JAHRE GEWÖHNT MAN SICH AN SEINE KLEINEN STICHELEIEN!



5. TAG

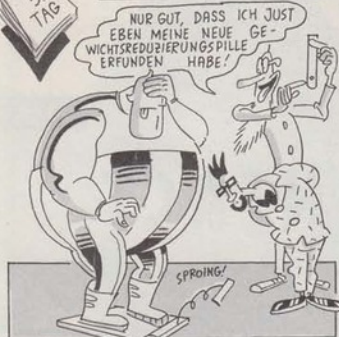
IMMER NOCH ZWEI GALAKTO-ZENTNER!

NUR GUT, DASS ICH JUST EBEN MEINE NEUE GEWICHTSREDUZIERUNGSPILLE ERFUNDEN HABE!

MAMPF!

UI! PILLE WIRKEN! TRAU-TOR HABEN VERLOREN MÄCHTIG VIELE KILOS!

HOPPLA...! IMMER DIESE KLEINEN UNERWÜNSCHTEN NEBENWIRKUNGEN...



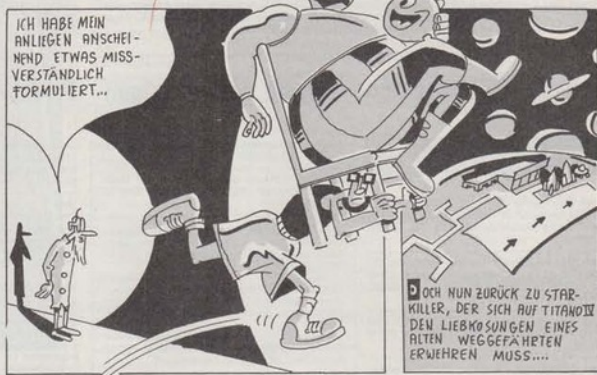
6. TAG

BEWEGUNG IST SEHR WICHTIG FÜR IHRE FIGUR MEIN LIEBER! WIE WÄRE ES MIT EINER ZÜGIGEN RUNDE JOGGING!?

GRINS

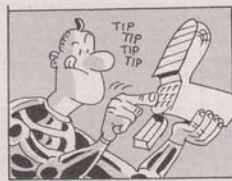
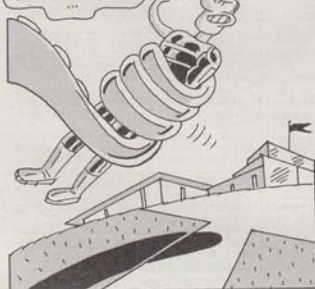
SCHLUCK

ICH HABE MEIN ANLIEGEN ANSCHEN- NEND ETWAS MISS- VERSTÄNDLICH FORMULIERT...



DOCH NUN ZURÜCK ZU STARKILLER, DER SICH AUF TITANO II DEN LIEBKUGELN EINES ALTEN WEGGEFAHRTEN ERWEHREN MUSS...

KUSCH, TENTAKEL!! HALT DICH EINEN AUGENBLICK ZURÜCK, ICH MUSS MAL KURZ TELEFONIEREN...



7. TAG

TRANTOR, TELEFON!!

POTZBLITZ! VOGEL HANS! IST AUSGEFLOGEN...

MAMPF

TRILLER?



HMM? OH, SEIN STARKILLER! DU SEIN WOHLAUF? DU SCHON GETROFFEN ALTES FREUND TENTAKEL? ÜBERRASCHUNG SEIN GELUNGEN?

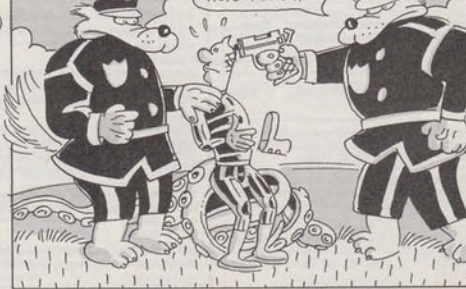


DIESES @!#\$%&#! TEUTAKEL HAT MIR GERADE NOCH GEFEHLT!!!



WAS IST DAS? EIN OBSTRÖNER ANRUF?

FLUCHEN AM FEIERTAG....? ...AUSSERDEM HAT IHR HAUS- TIER KEINE STEUERMARKE! SIE FOLGEN UNS AM BESTEN GLEICH AUFS REVER!



■ FORTSETZUNG FOLGT...

POWER PLAY CONTACT

Wollen Sie einen gebrauchten Computer verkaufen oder erwerben? Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power-Play-Contact bietet allen Computerfans die Gelegenheit, kostenlos eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik ihrer Wahl aufzugeben. Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Contact der April-Ausgabe (erscheint am 15.03.91). Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 7. Februar '91 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der Mai '91-Ausgabe (erscheint am 12.04.91) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie dazu den vorbereiteten Coupon auf S. 112.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf eine gewerbliche Tätigkeit schließen lässt, sowie Anzeigen unter Postangaben werden nicht veröffentlicht.

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

C64/128

Verk. Orig. Carrier Command 25 DM, Tie-Break 25 DM, beide mit dt. Anleitung. Zus. für 50 DM zu verk. Suche Module für M. Drive. Tel. 02721/1569

Verk. C64 mit Zubehör und S/W-Fernseher 700 DM. Suche Lynx o. Gameboy m. Spielen. Zahle bis zu 200 DM (GB), 250 DM (L.). H. Gunz, Dorfstr. 17, 8701 Gulchsh.

Verk. Geo-Basic (neu) Preis 75 DM. Michael Wolf, Alte Reutstr. 146, 8510 Fürt. Tel. 0911/792661

Verk. California, Summer-Winter Games, Miniput, Zynaps, Terra Cresta, Spiel 64, u.a. für 15 DM je Cass., Passing Shot 15 DM. Tel. 0231/448476

Pascal. Call. C64 für 64'er gesucht. Anrufen ab 18.30. Tel. 06103/82137 und Erik verlangen

Verk. für C64 Turrican (Orig.) 35 DM, Golden Disk 9-11, 25 DM, und GameOn Ausgabe 4-11/90 für 35 DM (auch einzeln, GD a 9 DM, Go a 4 DM). Tel. 08259/622

Verk.: Rings of Medusa 30 DM, Eye of Horus 15 DM, Great Courts 40 DM, Toobin 25 DM. Rufft an unter Tel. 06572/549

Verk. C64 + Floppy + 10 Disk mit Diskettenlocher und Resettable mit Auflösungen von Spielen für ca. 300 DM. Tel. 0838/4252 Christian

Möchte von meinen Orig. eine Sicherungscopy anfertigen. Wer kann mir Rat geben? Kaufe auch Copyprotection. Sport Michael, Hülseweg 11, 5628 Heiligenhaus

Verk. C1280 + Datas + m.a. 100 Disk. (Leer) + 2 Orig. + 1 Joy. + Diskbox für VB 600 DM. Tel. 08841/8577

Club-Mitglieder ges. Clubdisk + Clubzeitung Info beim CCG, Postfach 1413, 4787 Geseke. Bitte Rückporto beilegen. Tel. 02942/6539

C64 auch Tauschpartner. Habe immer neueste Software. Hartmut Schoemann, Wiesenstr. 54, 2960 Aurich 1

Suche dringend C64 und Floppy 1541, Zahle bis 400 DM. Thomas Neber, Heerstr. 9, W-7166 Sulzbach-Laufen 2

128D m. Colorm. 1901 Drucker 180 VC, ca. 50 Disk, mit Text und Rechnungsprg., Spiele, VHS 1000 DM. S. Rezac, Elmshorn, Tel. 04121/74569

Suche Double Dragon und andere Kampf- und Actionspiele, Pipemania und Double Dragon II. Angeb. an Björn Müller, Römerstr. 1, 7630 Lahr. Für C64.

Verk. C128 + Floppy, 120 Disketten, Box, Haus, Bücher, u.v. Zubehör, NP 1000 DM, VB 650 DM. Tel. 06252/74142, ab 19 Uhr

Wer hat Lösungen für folgende Spiele: Roter Oktober, Elite, und für viele andere Spiele. Schreibt an: 2120 Lüneburg, R. Müller, William-Watt-Str. 13

Verk. C64 II + 1541 II + Speeddoo's + P.S.M. + 170 Disks + Maus + 2 Disks + Boxen + Joystick + D-Locher (7 Mts. alt) 750 DM. Tel. 0271/43143

Suche Lösungsweg mit Plänen für Bard's Tale 1. Tel. 09221/66263

Tausche Software von C64. Liste an Mail Berger, Leninstr. 58, 2850 Parchim. 100 % Antwort.

Verk. C64-Umbau mit Prologic Dos, Eprommer, Ventilator u. m. eingeb. 1541. Verk. ebenfalls Final Cartridge III und Dela-Dos. Tel. 07524/7877 o. 5624

C64: Verk. Seaside Special Saxxon, Ghostbusters II (all. Orig.), Preisangabe schriftl. an: Remo Roth, Jöhnershausweg 23, CH-3098 Künz

Suche Pagefox und 1581, Wolfgang Rüter, Kiefernweg 25, O-1800 Brandenburg

Verk. 60 Orig. Spiele, C128, Floppy, Monitor und Drucker, Dennis Wiggich, Meisenweg 5, 7149 Freiberg N.o. Tel. 07141/76455

Verk. Orig. Spiele: Ninja, Spirit, Highlight, Startrash, Cloud Kingdoms, X-Out, Dynamite Dux, Staray, Impossamole, Blacktiger, Preis: VB, Tel. 05032/5038

Verk. Game on und Magic Disk für je 4,50 DM. Wer alle 9 kauft bezahlt nur 30 DM. Außerdem verk. ich Super Sky 10 DM, Tim und Struppi auf dem Mond 8 DM. Tel. nach 19 Uhr 02056/20793

Suche das Orig. von Superstar Soccer auf Diskette, zahle bis 25 DM. Schreibt an: Michael Havers, Schwalbenweg 25, 5100 Aachen

Verk. Auflösung von Rollenspielen zu Tiefpreisen. Liste anfordern (mit Rückporto): H. Schneider, Gutenbergstr. 6, 5180 Eschweiler

Suche Tauschpartner für C64, Spiele, Anwendungsprog. habe ein Haufen Utilities. Arne Thoms, Dorfstr. 34, 2333 Gr. Wittensee. Tel. 04356/328

Verk. weg. System. Scann-Scanner III für Star SG-10, VHS 200 DM. C. Wittenmund, Tel. 0621/371631, ab 19 Uhr

Verk. die Spiele Red L.E.D. und Murder of Miami (engl.) für 25 DM pro St. Tel. 0721/04265 ab 18-19 Uhr

Achtung:

Wir machen unsere Inseraten darauf aufmerksam, daß das Angebot, der Verkauf oder die Verbreitung von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von »Raubkopien« verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstoß muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1.000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Daten-Trägers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahme ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

Suche: Wer hat die Power-Play-Ausgaben 1987-1990? Bezahlte bis zu 3 DM. Je nach Ausgabe und Zustand. Tel. 02233/72209. Mon. + Don. ab 20 Uhr

Verk. C64, Floppy, 1541 II, Datasette, Spiele, Progr. Bücher, Joystick, Zeitschriften, für 400 DM. Tel. 089/7851401

Suche Commodore 1581 im Raum Osnabrück. Tel. 05471/585

Verk. C128 (dt.) + Maus 70 DM, Floppy 1570 + Startext C64 200 DM. Tel. 05321/24107 (Sebastian)

Suche Computerschrott aller Art. Schickt alles, was ihr habt an: C. Wenzl, Lindenstr. 10, 6274 Hünstetten 11

Verk. die Spielklassiker Zak McKracken 25 DM, und Champions of Krynn 40 DM. Beide dt. Version und Orig. A-Tel. 04625/63501 (Günter)

Verk. Orig. Disks: Pool of Radiance und Ultima V, kaum geb., komplett mit Anleitung. zu je 19 DM. Tel. 02673/4513

Verk. orig.: Wasteland 20 DM + Porto, Roland Bahr. Tel. 02407/2827

Verk. C64 + Orig. (Disk) Data Beckers Englisch Kurs 5.25 DM, Maniac Mansion dt. 25 DM, Bad Cat 20 DM, Jump Jet 20 DM. Tel. 02222/60422

Verk. Orig. Spiele und Anwenderprog. z.B. Great Courts, Sentinel Wo., Neuromancer, MicroPro Soccer, Champions of Kr., Geos, usw. Tel. 06131/384821, ab 17 Uhr

C64-Spiele auf Disk zu verk., große Auswahl. Schreibt an Kennwort: Gamehall, Postfach 36, A-1108 Wien - und eine Liste ist schon unterwegs.

128D mit eingeb. LW, Monitor-Thomson, Farbe mit RGB-Anschluß, Drucker-Citizen 120 D, Joysticks, Spiele, Disketten. Auch einzeln. Tel. 06162/71411

Sucht ihr einen Tauschpartner? Ihr habt ihn gefunden, ruft an: Tel. 0661/26605 (David), oder schreibt an: David Ruiz, Angel 3, 6400 Fulda.

Verk. neuw. 128 D mit viel Zubehör für 650 DM. Tel. 089/802320, ab 18 Uhr

Suche Kontakte, habe: Castle Master, Turrican, Hammerfest, usw., schickt Liste und Listen an: ACT, Rabenhauptstr. 20, 4458 Veldhausen

Verk. für C64 orig. Logo E-Motion, TV-Sports Footb., Rings of Medusa, Old Imperium je 20 DM, Alle 90 DM, Martin Pischke, Neckarsulmerstr. 49, 7107 Bad Fr.

Verk. Orig. Bard's Tale III u. Ultima 5 für je 30 DM. Tel. 0251/796073

Suche dringend Billard-Spiel Rack'em. Kaufe oder tausche og. Fighter-Bomber. Bei Kauf biete ich bis 20 Mark. Tel. 06502/2241, ab 18 Uhr

Verk. Orig.: Exoco, Down at the Trolls, Panzer Battles, Preis nach VB. Tel. 06861/72632 (Florian)

Champions of Krynn mit dt. Anleitung, zu verk. ca. 70 DM. Tel. 089/4484807, nach Time fragen

Verk. C64 II, 1541 II, Datasette, Disk-Box, Locher, Maus, 2 Spiele, 60 Disk, Abdeckhaube und Resettschalter für 600 DM (+ Porto). Tel. 09392/8891

Suche folgende Orig.-Disks: Only C-64, Crazy-Cars II, Hard Driven, Drive I + II, Zahle bis zu 35 DM pro Game. Tel. 06281/9168, Bernd ver.

Verk. C64 + 1541 II für 350 DM VB, 9-Nadel-Drucker 150 DM VB, u.v. Spiele (Bards Tale III, Pirates). Tel. 089/6707006

Slayer of Dualls is searching for hot contacts. Tel. 0251/65441

Suche Doormaker oder Sound-Sampler und Demos. Dringend. Suche auch neue Spiele. Liste an: Sven Grunewald, Ilisweg 5, 4060 Viersen 1, nur Orig.

Verk. Piratenscheit, Auflösung f. Zak McKracken u. Maniac Mansion (50 Pf. + 1 DM Porto), Mail Bureau, Dahmsstr. 3, 2410 Mölin

Suche sämtliche Schriftsätze und Grafiken für Pagefox. Dringend. Suche auch alles über Modems. Postfach 52, 41044 Kibng.

Top-Games: R-Type, Jo, Hawkley, Typhoon, Thunderbolt, Crazy-Car 1 und Ace 2, zu je 20 DM. 1a-Zustand. Wenns geht in Ratingen. Tel. 02102/472435

Verk. C64 + Floppy 1541 II + Box + 20 Orig. (Foot. of the Year II, Test Drive II) 100 %. Tel. 05232/71404, Thomas

Verk. C64 (100 % o.k.) + 1541 m. Dolphin Dos, Nordic Power Cart. + Literatur für ca. 600 DM. Tel. 09522/6504, Tris H. Suibay, Elite, Kurt

Suche Zeichensätze für Video Fox, Print Fox, etc. Angebote an: Henning Peters, Am Hulsberg 97 a, 2800 Bremen 1, Tel. 0421/445077

Verk. geb. C64/128 Cassetten ab DM 1,50. Alles Orig. Tel. 040/6318783

Suche Tauschpartner für den guten alten C64/128. Schickt Eure Listen schnell an: Mike Furrer, Breitfeldstr. 15, CH-5600 Lenzburg. Tel. 064/516449

Verk. Datasette, Splitting Image 30 DM, gebe für eine Mark auch Poke's für Pirates. Meldet Euch bei: Markus Schröder, Tel. 0617/528609

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

C64/128

Verk. C64 + Floppy + Schnelldiskmodul + Diskbox mit 40 Disks + 6 Orig. (Elite, C. of. Shaolin, Captain Blood) VB 650 DM. Tel. 07302/5607, abends

Wer kann bei Zack McCracken helfen? Verk. Flug Simulator II USA + Europa, solche gutes Billard-Spiel. Tel. 07775/299

Verk. die Orig.-Games: Troll, Fred Feuerstein, Dark Castle und Neumomare für 10-20 DM. F. Wendt, Krippe 406, 2683 Halstenbek

AMIGA

Demos, Sources, Module zu tauschen. Habe einiges. Burkhard Müller, Anton-Ulrich-Str. 34, 3340 Wolfenbüttel

Suche zuverlässigen Tauschpartner. Bin sehr gut bestückt. Liste oder Disk. 100 % Rückantwort. Guido Henschelmacher, Freiherrenstr. 38, 4048 Grevenbroich 1

Verk. Orig. Games für Amiga 500, R-Type, The Commander, Winter Edition, Super Wonder Boy, Outlands, Shadow of the Beast und alle. Alle 150 DM. Tel. 04351/43778

Zuvert. und netter Tauschpartner für Amiga-Software im Raum Frankfurt gesucht. Tel. 069/783400, ab 19 h.

Suche Amiga 500 evtl. mit Zubeh., beste bis 650 DM. Tel. 02551/2353, Martin Rump, Johannstr. 12, 4430 Steinfurt

Sucher: Larry 3 oder Maniac Mansion. Bitte dafür: Face of Spitting Image und mehr. (Nur Orig.) Schreibt an: Marco Lous, Pfaffenberg 64, 6750 Kaiserslautern

Verk. für 20-40 DM. Sim City, Borodino, Bermuda Projekt (kpl. dt.), Budokan, Space Angels, Zombi, Ski Simulator, Magic, Space Harrier II. Tel. 06202/78476

Verk. Amiga Orig.: Foft, Space Quest 3, Space Rogue, Spherical, Jeanne d'Arc, Reflections, Populous, Sim City. Tel. 09421/60331, Markus.

Suche "Powermonger" für Amiga oder "Wing Commander" für Amiga. Preis VHS. Call me: Tel. 06372/7244, only Originals.

Verk./Tausche: Archipelagos, Pawn, Fish, Jack N. Course, Thyphoon, 688 Attack Sub je 40 DM, Fun, Amiga Power, je 10 DM, Fiki. Tel. 08841/4234

Für 1,20 DM - Einsender A500 + 1084, C. C64 + 1541, 10 Disks 5,25", 20 x C64PD-Hits, 50. SA500 Hits. Kein Trick - 100%. Micha Brühl, Brunstr. 20, 4030 Ratingen 1

Amiga-Anfänger sucht neue + alte Games für A500, Masken Baad, Kreuztasse 10, 6505 Nierstein

Verk. Dragons Lair2, Unreal, Flood 40 DM, Midwinter, Rainbow J.S., The Plague 35 DM, N.S. Inferno, Roadwar 2000 30 DM. Tel. 06203/13200

Tausche Orig.: PQ2, Indy Larry 3. Suche Sierra-Games, kaufe auch. Call 02333/73561, or write to: Ralf Heise, Herkenwege 4, 5828 Ennepetal

Suche Kick-Off 2 und andere Amiga-Spiele. Kai Pyrsen, Blankenmoor Str. 26, 2241 Neuengarten. Tel. 04837/356

Suche Amiga 500 günstig. Tausche auch gg. C64 + Zubehör. Ruft an. Tel. 02682/66135, 7051 Grosshöflein, Hauptstr. 64, A-Ostereich

Verk. Terrorpods / Ciever & Smart 15 DM, Carrier Commands 20 DM, Sim City 512 KB, Populous 35 DM, A520 TV-Modulator 30 DM, Preise VB. Tel. 02935/1553 (Stephan) 15 - 18 Uhr

Verk. Dungeon Master 50 DM, Might and Magic II, Pirates 50 DM, Ring of Medusa 50 DM, Transgriff 60 DM, Appetizer 40 DM. Tel. 05671/20985, Stefan

Suche billige Games für Amiga 500. Listen an Horst Schulte, Götterstr. 3, 7050 Waiblingen 6. Nur Orig.

Tausche oder verk. Orig., z.B. Strider, Dragonfight, Soccer Manager, Artheds, usw. Tel. 05191/16725 (Jens)

Verk. Amiga Orig. Stick. 40 DM, per NN z.B. Carmen Sandiego, Austeritz, Zany Golf, Microprose Soccer, Scenery f. Flight II u.a., Tel. 02822/52415

Verk. Indy Jones (ADV) 60 DM, Space Quest 75 DM, Kings Quest 1 2,3 je 30 DM, 20 DM, Loom 70 DM od. tausche gg. Sierra + Lucas Film: Marc Fontaine, A. der Ronnhoed 17, 6630 Saurlois 5

Verk.: Joystick Cruiser 15 DM, Freedom Connection 45 DM, Doppelkopier 2 x 5,25 Zoll, 40 Track mit Gehäuse + Netzteil, ohne Interface, Tel. 040/54684

Amiga, Bitte Software für den Amiga, ruft an: Tel. 05731/3925, ab 14 Uhr. Tel. 05732/74111 (24 Std.)

Verk. Orig.: Cadaver 50 DM, Powermonger 50 DM, Larry 3 50 DM, Carry 2 40 DM - suche Ultima 5. Tel. 05724/6556

Verk. Amiga Orig.: Pipe Mania, Emilyn H. Int. Soccer, Klax, Lords of Ris. Sun, Kick Off 2, Elite, It came from Desert je 35 DM. Tel. 05191/12923, Maik

Verk. Amiga Orig.: Champions of Krynn, Loom, Triad 3 (Bl. Mony, Speed, RR), je 40 DM, Kult, Flimbo Quest, Magic Fly, Int. 3 D Tennis je 30 DM. Tel. 05191/12523

Suche orig. Spiele, besonders: Scheduling and Simulation, Christian Bachhuber, Münchbasse 47, bei Neuhäusen, 8048 Garching b. München

Suche zuvert. Tauschpartner für den Amiga. Habe neueste Soft. Suche: Emilyn Hughes Soccer, Swen Kasten, St. Barbarastr. 6, 3207 Harsum, Tel. 05127/6809

Verk. Orig. Federation Quest, Corporation, Imperium, Hero Quest, Operation Stealth je 49 DM, Loom, Future Wars, Neumomare 30 DM, Magic II je 44 DM. Tel. 0451/66736, ab 19 Uhr

Verk.: Amiga Originale: Road Raider, Personal Nightmare, Budokan, Golden Path, Street Fighter, Sextet 3, Harley Davidson. Tel. 02352/73990, ab 19 Uhr.

Tolle Orig. für Amiga C-64. Auch Super "PD" für beide. Sofort Gratielliste anfordern. D. Savignand, Tutzingerstr. 20, 8132 Tutzling 2

Achtung. Suche dringend Com. 1084-VGA-Monitor. Auch Tauschpartner gesucht. Zuschriften an: Arno Zübruggen, Poststr. 2, 3490 Bad Driburgede. Tel. 05253/7571

Verk. Turn it 35 DM, Thunderblade 35 DM, Thunder Boy 30 DM und Disk-Editor Discovery 10 DM. Alles inkl. Porto. Tel. 08137/7292

Suche Champ of Krynn, Zak McCracken, Backgammon, Herbert Lindemann, Heinrichstr. 41, 4270 Dorsten, Tel. 02362/64257, ab 19 Uhr

Suche Orig. für VB 20 DM, Populous, Falcon, Klax, Sim City, Verk. Orig. Tel. 06253/6527 oder 7618

Amiga Soft.: Cadaver, Wings, Conquest of Camelot. It came from the Desert, Rings of Medusa, Loom, Klax... weitere Spiele. Tel. 06439/1450, Stefan

Verk. Transworld, Champions of Krynn, Pool of Radiance und Might and Magic 2 je 45 DM. Tel. 07248/5290 (Axel)

Verk. orig. UMS + Scenario-Disk (dt. Anleitung) 35 DM, suche orig. ULTIMA 4, Katakis, Ultima 3. Zahle gut. Tel. 02330/14009

Suche W.C. Soccer Italia 90, Great Courts, Welpack, Silent Service 2, habe Wings, 688 At. Sherman M4, G.P. Circuit u.a. Orig. Tel. 02473/6441, ab 17 Uhr

Verk. div. Orig. wie Extratime, Sim City 512 KB, Testdrive 2, The Cycles for C64: X-Out (Disk) + Jack Nicklas Golf (Kass) VB. Tel. 02223/3737, Bastian

Contacts wanted. Suche Origates und Neues (Monkey Island etc.). Tel. 040/6785788, Tobi

Verk. A500 + 1084 S Mon., 3 Mte. alt, 100 % I. O., + 512 KB, + 2 Joysticks (Competition) Orig. Blatterskiss - Hero Quest 1398 DM. Tel. 0211/319728, ab 18 Uhr. Montags - Freitags

Suche Tauschpartner f. Amiga. Tel. 07431/62832 (Anfänger willkommen)

Verk. od. tausche 688 45 DM, Imperium 50 DM, Tracker 30 DM, Warp 20 DM, One on One 20 DM, Stellar Crusade 45 DM, Bismark 30 DM, Profimat 60 DM. Tel. 07151/24356

Suche Orig. wie z.B. Wing Commander, F-16, D.2, Team Yankee, Pugsimulators und Strategiespiele. Zahle gut. Tel. 07151/24356

Suche Power Plays von 88, zahle 5 DM pro Stück, tausche Amiga Soft, Maurice H., Berg-häuser 204, 4330 Recklinghausen

Verk. Silkrom 35 DM, StarWars-Compilation 30 DM, Cybernord 20 DM, Populous The promised Lands 20 DM, Call-Jochen, Tel. 09549/1448 (ab 14 Uhr)

Verk. King's Quest 1-3, Legend of Faerghail, Invest und einiges mehr für 10-40 DM, fordert Liste an: G. Breitfeld, Johannstr. 66, 10264 Pulheim 1

Verk. orig. tausche Amiga-Orig.: Better dead than Alien, Zany Golf, Interceptor FA18, je 30 DM, Tel. 0642/143850, Manfred Böhr, Fr. Ebert-Str. 22, 3550 Marburg

Verk. orig.: Hound of Shadow, Manhunter: New York, Champions of Krynn, je 30 DM, + Porto, Roland Bahr, Tel. 02407/2267

Suche Orig. Rollenspiele für Amiga + C64, Tausch und Kauf. Brauche auch Module für Gameboy Elmar Köstner, Oster Str. 177, 5300 Bonn 1

Verk. Orig.: Einmaliges Angebot für je 25 DM, ohne Porto, Eskimo Games und Day of the Viper. Täglich zwischen 15 - 20 Uhr unter: Tel. 02106/80635

Verk. Dungeon Master, Zak McCracken, Interceptor, Space Quest 1+2 30 DM, Katakis, Sentinel, Speed Ball, Starway 25 DM. Tel. 0211/661189

Verk. Amiga Orig.: Mortville Manor 35 DM, Day of the Viper 40 DM, Pioneer Plaque 35 DM, Alles zus. 90 DM. Tel. 06344/4063, Pierre verl.

Verk. Orig. Software: TV-Sports Basketball, Powerdraft, Sim City, alle 30 DM, Buffalo Bill 10 DM. Tel. 08031/380118

Verk. oder tausche: Sim City, Invest, The Second World, Imperium und das Haus für 45 DM (das Haus 20 DM), Tel. 07726/8557 (Chrissi)

Biete Deluxe-Sound-Sampler-Software V.3 mit Handbuch für 25 DM, oder Tausch gg. Audiomaster 3. Tel. 06104/3770

Verk. Super-Amiga-Orig. zu fairen Preisen. Kostenlose Liste anfordern bei: Willy Schicker, Kirchplatz 16, 8370 Reggen, Tel. 09921/7264

Verk. Philips-TV-Tuner AV 7300, gut erhalten und neuwertig VB 100 DM. Für jeden Monitor. Tel. 07071/49431 (Pars Vert.)

Verk. neueste Soft. URS Verl. Buggest, 15, 4153 Reincat. Tel. 0041/0617119089 (URS)

Killing Joke ist back. Suche Happy Computer (16 Bit) gg. Leerdisk 30 St. - Keine PLK. Tel. 0431/72919

Verk. Amiga-Orig. für je 40 DM. Katakis, Phobias, Variocops, Suche Amos & UMS II, Verk. C-64 + Zubehör an Selbstabholer. Tel. 0228/666716 (Till)

Verk. Orig.-Amiga Spiele alle mit Anleitung. Liste anfordern bei Guido Conen, Forlenweg 1, 6830 Schwezingen

Verk. Orig. Spiele + PD-Soft für Amiga, sehr preiswert. Liste gg. 1 DM bei Walter Durr, Riesenstr. 34, 6604 Brebach, Computertyp angeben

Amiga 500 im PC-Gehäuse, 2LW, 1 MB, 1084, alles orig. Gehäuse auch vorhanden. Als neuer Zustand. 1600 DM. Tel. 07844/4272

Verk. Roger Rabbit 50 DM, TUS-Foot 55 DM, Ghoul's n Ghosts 50 DM, oder tausche gg. Hills-far, Empire, Storm, Across Europe, Blitzkrieg at the Ardennes, Suck Rogers. Tel. 07121/77506

Armer, mittelloser Schüler sucht günstiges (bis zu 300 DM) A500 Angebot an: Hanno Eitel, Lammshäuser 3, 7000 Stuttgart 50, (Kann Geldmischkeiten)

Suche Amiga 500 mit TV-Modulator o. ohne. Biete 620 DM. In der Nähe von Siegen, übernehme Porto. Andre Thier, Eichenweg 10, Tel. 02773/5743

Verk. Strat. - u. RPG-SP. (Amiga), orig., z.B. Might & M. 2, z. Wings + Red Lightning o. Hills-far, R. Windwalker + Pop + Waterloo + Fugger u. R. Tel. 04127/1567 (Timo)

Suche Strat. - u. SP. (Amiga), orig., z.B. Curse o. I.A. Bonds + Ultima 5 + Paradroid 90 + M.U.D. 3 + Powerline + Battle Isle u.a. Neuhäusen Tel. 04127/1567 (Timo)

Verk. Alt-2 MFM-Controller und Seagate ST-125 20 MB-Festplatte für nur 500 DM. Tel. 07171/68125

Suche Tauschpartner an Spiele u. Anwender-Soft. Schick Eure Listen bitte an Stefan Thaler, Angeweg 9, 8859 Weidorf

Verk. Orig. Legend of Faerghail, Drakhnen, Phantasia III, suche Champions of Krynn, Preis 30 DM pro Game. Tel. 02871/46124, ab 18 Uhr

Zu verk. Amiga Orig. wie z.B. G. Nius-Purple Saturn Day / Warlock Quest, alles ASM Hits, Jan Coob Buss, Haeupstr. 169, 2964 Wiesmoor 1

Amiga Swiss. Verk. Top Orig. Games, Larry, Populous, Stunt Car Racer "biling", Anrufan: Tel. 0626/92535

Günstig. Monitor (1702) für 170 DM zu verk. Außerdem Kings-Quest II und III für je 15 DM. Zus. für 30 DM. Tel. 06257/82869

Verk. Demos. Info-Disk 4 DM. Write to: Jens Klockers, Marriksweg 5, 4460 Nordhorn. Nur Amiga.

Schweiz. Verk. brandneue Amiga Soft. Roger Horvath, Neuenheideweg 37, 4153 Reincat. Tel. 061/7112381

Verk. Software (only Orig.) z.B.: F-16 Falcon, alle 3 Disks, F-19 Stealth Fighter und viele Sachen mehr. Ruft an ab 16 Uhr. Tel. 06253/6667

Suche: Ein Mailboxprogramm, das mit dem Sack Assembler geschrieben wurde (wenn möglich ein Source Code). Das Programm kann auch angefangen sein. Ruft mich an. Tel. 0041/04316853, Oliver verl.

Suche günstigen Amiga 500, wenn möglich mit Speicher... ab 14 Uhr, Tel. 07181/55193

Verk. Orig. Stral Fighter, Man From The Council, Rolling Thunder, Lio D Storm je 17 DM, Monitorstander 20 DM, Levon Craft, Berlinstr. 286, 6050 Offenbach

Suche dt. Anleitung zu Populous. Zahle gut. Ruft ab 18 Uhr an. Tel. 05551/53889, Markus verlanen

Tausche und biete neuste Software für den Amiga. Tel. 04103/85331, nur Mo-Do, 18 - 20 Uhr.

Suche für Amiga dt. Anleitungen (keine Kompi). Evtl. Tausch gg. Software. A. Holland, Rahlstr. 41, 4300 Essen 16.

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, dass das Angebot, der Verkauf oder die Verbreitung von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von „Raubkopien“ verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1.000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahme ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weiter anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

POWER TIPS

ZUM SAMMELN

Player Manager Teil 1

ST • AMIGA • C64

Menü "Der Trainer":

Hier wird einem zunächst die Mannschaftsformel angezeigt. "Hautschiebe Teamwork" ist der beste Wert. Jeweils ein Mann schlechter sind dann dieser Reihenfolge die Werte "Mannschaft hat Meisterschaftspotential", "begeisterter Spielführer", "gutes Mannschaftsspiel" und "die Mannschaft ist gut in Form". Wenn man dann bei "Moral o.k." angekommen ist, ist dies bereits ein ziemlich schlechtes Zeichen. Mannschaftspotential: Die Anzeige des Potentials der einzelnen Mannschaftsteile (Abwehr usw.) ist mit Vorsicht zu genießen. Durchschnit-

Wenn man also z.B. einen sehr guten und zwei schlechte Torwarte hat, wird das angezeigte Potential schlecht sein, obwohl man im Spiel mit dem guten Mann sehr gut dastellt. Im übrigen bezieht sich das Potential in den Werten auf die jeweilige Liga. Das heißt u.U., daß ein Spieler in der zweiten Liga mit 10/10 bewertet wird, in der ersten Liga aber nur 1/10 erhalten würde. Trotzdem wird aber ein guter Spieler der zweiten Liga auch in der ersten wertvoll sein und durchaus mithalten können. Von schlechten Werten nach dem Aufstieg also nicht erschrecken lassen. Mannschaftstraining:

Dies steigert die körperlichen Fähigkeiten der Spieler kurzfristig (was sich jedoch nicht in den angezeigten Werten niederschlägt), erhöht aber die Verletzungsgefahr. Außerdem ist auch hier häufig zu beobachten, daß sich hierdurch

Tore halten. Wenn man "Spielertalent" gewählt hat, erscheint auch eine Anzeige für das "Können" des Spielers (z.B. 5/10). Dieser Wert bezieht sich auf die Liga, in der der Spieler vorher gespielt hat. Ein Wert von 9/10 in der vierten Liga muß also nicht auf einen guten Spieler hindeuten, kann es aber. Hingegen ist 4/10 in der ersten Liga ein recht starker Hinweis, daß der Spieler zu mindest brauchbar ist. Da diese Werte recht unsicher sind, zeigt sich aber im übrigen daran, daß sie sich schnell ändern können (am nächsten Spieltag schon kann in der Anzeige 6/10 statt 3/10 auftau-

chen). Wichtig: Günstigster Zeitpunkt für einen Kauf ist der Anfang der Saison. Nach dem ersten Spieltag sind die guten jungen Spieler häufig bereits alle weggekauft. Daher spare man sein Geld für diesen Zeitpunkt. Zuweilen gelangen aber auch während der Saison gute Spieler auf den Markt. Es ist daher sinnvoll, den Markt ständig zu beobachten. Menü "Der Spieltag":

Von den zuerst erscheinenden Informationen über den Gegner sind eigentlich nur dessen Ligaposition sowie Punkt- und Torbilanz interessant. Dies kann man als ein Kriterium zur Bestimmung der

eigenen Taktik heranziehen. Taktik:

Nach meiner Erfahrung sind 5-3-2 und 4-4-2 die im Durchschnitt erfolgreichsten Taktiken, insbesondere wenn man gegen gute Mannschaften spielt. Dabei ist 5-3-2 sinnvoll, wenn der Gegner gute Spieler im Sturmzentrum hat und 4-4-2, wenn der Gegner gute Außenstürmer aufweist. Sind die gegnerischen Stürmer aber sehr gut, kann man auch ruhig 4-3-3 spielen, denn dann ist die eigene Abwehr regelmäßig so oder so überfordert. Von 4-2-4 ist meist abzuraten; man läuft häufig ins offene Messer, Aufstellung:

POWER TIPS

ZUM SAMMELN

Player Manager Teil 3

ST • AMIGA • C64

nehmen, der zumindest auch einigermaßen schießen kann, denn in dieser Position gelangt man recht häufig in Schußpositionen. Ähnliches gilt für die Nr. 8. Er sollte schnell und durchdringend sein, der Spieler, der nach Abschlagen in Ballnähe kommt und die Bälle erobert und weiterverteilen muß. Für seine Schußstärke gilt das Gleiche wie für die Nr. 4. Man kann für die Nr. 8 auch einen Stürmer nehmen, wenn man bewirken will, daß er häufiger auf Tor schießt. Wiederum ähnliches gilt für die Nummern 7 und 11. Sie brauchen nicht unbedingt schnell zu sein; wichti-

ger ist Durchsetzungskraft, da sie den Ball sehr häufig über außen in Strafraumnähe bringen müssen. Wenn man will, daß sie möglichst häufig auf Tor schießen (mit Schrägschüssen haben die Torleute am meisten Probleme, aber nur gute Schützen beherrschen diese Schüsse), sollte man sie mit Stürmern besetzen. Andernfalls sind Mittelfeldspieler angesagt.

Von Vorteil ist hier auch, wenn es sich um große Leute handelt, denn bei Player Manager laufen (insoweit realitätsfern) die von der Außenposition Flankenden ihren eigenen Flanken hinterher, um sie

ggf. im Gehäuse unterzubringen, was insbesondere auch mit einem Kopfball zu erreichen ist. Sturm: Position 7, 8 und 11 können, wie bereits erwähnt, Stürmer oder Mittelfeldspieler sein. Für Position 9 und 10 sind Stürmer zu empfehlen. Dabei sollten beide naturgemäß schußstark sein. Position 10 erfordert keine besondere Pädagogik, weil sie häufig direkt vor dem Tor als Vollstrecker fungiert. Hier sollte der beste Schütze hin. Auch Position 9 erfordert hohe Schußstärke. Da diese Position aber sehr häufig die 10 bedient, ist Pädagogik sehr wichtig. Höchst wertvoll ist es

...mehr Informationen
im **Gratis**katalog sofort mit
dieser Karte anfordern!

Computer-, Sprach- und Sportferien mit
CompuCamp - das Programm der Superlative:

★ Camps in Süd-, Mittel-, Norddeutschland und England mit

- 18 verschiedenen Computersprach- und Anwendungskursen (von BASIC bis Assembler, Textverarbeitung bis DTP auf PC's)
- Computer-Spezialkurse: Hardwarebesteln und DFÜ für C64 und AMIGA
- großem AMIGA-Angebot (9 Kurse) für Einsteiger und Cracks (NEU: Grafik-Programmierung)
- Englisch-Sprachkurse – beliebig kombinierbar mit dem Computer- und Sport-Programm
- 27 verschiedenen Sport-Lehrgängen: Tennis, Snowboard, Surfen, Bueren, Golf, Windsurfen, ...
- NEU: Baseball-spezial für Einsteiger und Fortgeschrittene, Lenkdrachen.

- Aktivitäten für Einsteiger, Fortgeschrittene und Köner von 10-18 Jahren.
- Skateboard-Camp mit TITUS skates Profs.
- FRÜHJAHR, FRÜHSTEN, SOMMER, HERBST, WINTER

★ US-Sprachreise-Programme: Vier-Wochen-Trips in den Sommerferien nach Amerika mit Unterbringung in Gastfamilien, Sprachkursen und Freizeitangeboten.

- ★ High School Programme: Ein Schuljahr in den USA. Wohnen und Leben in amerikanischen Familien. Auch Halb- und Vierteljahresprogramme. Platzierungs-Garantie (Kalifornien, Florida etc.). Intensive Vorbereitung und Betreuung.

CompuCamp
...die CompuCamp-Speziale

Nach schneller geht's
per CompuCamp-Hotline:
040/81 10 81

CompuCamp - Ferien total...
... wir machen sie!

**KOSTENLOS für
alle POWER-PLAY-Leser!**
**DER NEUE CAMPS-
KATALOG '91-
THE BEST OF COMPUTING,
SPORTS, LANGUAGE
AND FUN!!!**

CAMPS



Player Manager Teil 2

Wenn man nur Spieler hat, die in jeder Hinsicht gut sind, hat man keine Probleme. Das ist aber nur höchst selten so. Meist muß man auch einzelne schlechte Eigenschaften akzeptieren und die Spieler dort hin bringen, wo diese Mängel am wenigsten Auswirkungen zeigen. Insbesondere bei 5-3-2 und 4-4-2 haben sich hier folgende Aufstellungskriterien als sinnvoll erwiesen: Für den Torwart nehme man jemanden mit hohem "Halten"-Wert. Er darf im übrigen nicht zu langsam sein, um im Strafraum Bälle rechtzeitig zu erreichen. Für die Abwehr gilt folgendes: Für die Nr. 5 ist am sinnvollsten

einen Spieler mit hohem "Angetren"-Wert und niedriger Aggressivität; andererseits werden zu viele Elfmeter verursacht. Für die Positionen 2 und 3 darf die Aggressivität höher, aber nicht zu hoch sein; Schnelligkeit und Ausdauer sind besonders wichtig. Andererseits stelle man, wenn Man- gel an guten Spielern herrscht, die "Pfeilen" am ehesten hier hin, da es auch mit guten Spielern sehr schwer ist, einen guten Außenstürmer schon im Mittelfeld aufzunehmen. Die Position der Nr. 6 braucht am ehesten gute "Angetren"- und "Passe ausführen"-Werte, denn sie befindet sich in der

zentralen Abwehr und im hintersten zentralen Mittelfeld. Sie muß daher häufig die gefährlichen Mittelstürmer stoppen und das eigene Angriffsspiel nach vorne bringen. Um letzteres zu fördern, kann man für die Position 6 auch ruhig einen Mittelfeldspieler nehmen, da Spieler auf der 6 nur sehr selten aus Tor schießen, dürfen sie schlechte "Schießen"-Werte haben. Das Mittelfeld: Zunächst zur Nr. 4. Es ist sehr sinnvoll, hier einen Mittelfeldspieler zu nehmen, weil diese Position noch mehr als die der Nr. 6 eine zentrale Schachstelle darstellt. Hier sollte man daher einen wirklich guten Spieler

Player Manager Teil 1

die Moral erhöht. Man sollte sich daher überlegen, ob man nicht statt eines Ruteplatzes ein Extratrainng einlegt. Beide Möglichkeiten sollte man jedoch nur in Erwägung ziehen, um eine Negativserie zu beenden. Sonst fährt man am besten ohne diese besonderen Möglichkeiten. Taktiktraining:

Hier kann man bestehende Taktiken ändern. Dies ist sinnvoll, als im Menü "Taktik" eigene zu entwickeln, da es aufgrund der komplizierten Wirkungskusammenhänge sehr schwer ist, funktionierende eigene Taktiken zu entwickeln; hingegen sind die vorhandenen Taktiken gut brauchbar.

Wenn man bestimmte Schwächen beobachtet hat, kann man versuchen, diese punktuell zu verbessern; auch dies kann jedoch nach hinten losgehen. Der einzige Punkt, den man unbedingt verbessern sollte, ist die Formation bei eigenen Eckbällen. Hier stehen

einige Spieler bei der unsprunghichen Formation ziemlich sinnlos in der Gegend herum. Menü "Transfer": Vorhandene Mittel sollte man unbedingt nutzen, um gute (siehe "Mannschaft") Spieler zu kaufen. Dabei ist unbedingt zu raten, junge, gute Spieler zu kaufen, denn diese werden sich im Laufe der Zeit

Player Manager Teil 3

auch, wenn die 9 schnell und durchsetzungsfähig ist, denn sie kann und muß im vorderen Mittelfeld sehr häufig Bälle annehmen und erobern. Schnelligkeit ist hier wichtiger als bei Nr. 10. Zu beachten ist schließlich, daß sich die Funktionen von Position 9 und 10 quasi umdrehen, wenn man 4-2-4 spielt. Dies ist aber korrigierbar über die Option "Taktik ändern". Die Auswechselspieler schließlich sollten widerstandsfähig sein; im Fall einer Einwechslung ist das Verletzungsrisiko (aus unerfindlichen Gründen) sehr hoch. Möglich ist es auch, wenn man zwei gleich gute, aber wenig

ausdauernde Spieler für dieselbe Position besitzt, in der Halbzeit den einen für den anderen einzuschleusen, um während des ganzen Spiels dort gut besetzt zu sein. Allerdings sollte man in der Aufstellung möglichst konstant sein, denn bei Spielern, die häufig auf einer bestimmten Position spielen, verbessern sich mit der Zeit die dort erforderlichen Fähigkeiten. Noch ein Wort zum Auswechseln: Das Programm stürzt nicht selten ab, wenn man außerhalb der Halbzeitpause versucht, von sich aus einen Spieler einzuschleusen. Gleiches gilt übrigens, wenn man unmittelbar nach

dem Schlußpfiff, wenn die Spieler vom Spielfeld gehen, die Maus bewegt. Noch zwei Sätze zur Möglichkeit des selber Mitspielens: Mir macht es wesentlich mehr Spaß, nicht als Spieler oder gar durch Steuerung der ganzen Mannschaft in das eigentliche Spiel einzugreifen, denn nur so hat man den richtigen Nervenzusatz auf der "Trainerbank". Außerdem nennt man als mitspielender Einzelspieler recht beziehunglos zu seinen Kameraden auf dem Spielfeld herum. Aber letztendlich muß das natürlich jeder selber wissen. Hier ist eine Besonderheit zu

dem Schlußpfiff, wenn die Spieler vom Spielfeld gehen, die Maus bewegt. Noch zwei Sätze zur Möglichkeit des selber Mitspielens: Mir macht es wesentlich mehr Spaß, nicht als Spieler oder gar durch Steuerung der ganzen Mannschaft in das eigentliche Spiel einzugreifen, denn nur so hat man den richtigen Nervenzusatz auf der "Trainerbank". Außerdem nennt man als mitspielender Einzelspieler recht beziehunglos zu seinen Kameraden auf dem Spielfeld herum. Aber letztendlich muß das natürlich jeder selber wissen. Hier ist eine Besonderheit zu

Ja, ich will mehr wissen über die Computer-, Sprach- und Sportarten von Computercamp. Bitte schicken Sie mir folgende Unterlagen **kostenlos und unverbindlich** zu (Bitte ankreuzen): Alles über

- ☐ **Camp-Ferien** mit Computer-, Sprach- und Sportkursen
- ☐ **US-Sprachreisen**
- ☐ **High School Aufenthalte** in den USA

Name _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

Telefon _____ Geburtsdatum _____

besitzen Computer/typ _____

bin besonders interessiert an _____

NEU * US-Sprachreise-Trippe nach Kalifornien * High School Aufenthalte * BASEBALL-Special-Lehrgänge * Grafik-Programmierung

An
CAMPS
c/o **CompuCamp GmbH**
Wedeler Landstraße 93
2000 Hamburg 56

60 Pf. Marke,
SONST
LAUFT
NIX!

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

AMIGA

Austria. Verk. Orig. Cadaver, Xenomorph, Dragon, Breath, 688-A-SUB, TV-SP, Basketb., uvm. Auch Tausch gg. Gameboy So. oder 2 Games gg. 512-KB-Erw. Tel. 0274/20272

New York Warriors. Tausche gegen Fehlkauf N.Y.W. (512 KB) + Zusatzlung gg. N.Y.W. (1 MB) (ASM-Hit) NP 70 DM. Tel. 06894/8413, G. Jellinek, Klopferberg 18, 8492 Furtw. I.W.

Verk. Dragonlight, Sim City, Gravity, Drakhen, Full Metal Planet, Deluxe Video II, Sprinter 3 D, Preise n. VB. Tel. 06894/8413, ab 18 Uhr, alles Orig.

Bloodwings 50 DM, Ultima 3 + 4, Hostage, Xenomorph, Drakhen, Starflight, Phantasia 3, Galadriels Domain, Tempel of Asphal, per Spiel 50 DM, R. Berry, Tel. 0911/95102

Suche Orig. Spiele für Amiga: F-19 für 40 DM, 11 Tank Platoon bis zu 60 DM, Verk. Atari Telespiel VCS 2600 mit 4 Spielen (Joystick) Tel. 0711/732562

Verk. Orig.: Flood 30 DM, Pirates 35 DM, TVS-Football 30 DM, Milesstones 30 DM, auch Tausch. Ab 18 Uhr, Thomas, Tel. 07251/61981

Suche Tauschpartner für Amiga. Schickt Eure Listen an Andreas Wamser, Hinter Burg 18, 7475 Tübingen.

Armer Schüler sucht billigen Amiga 500 für 40 DM, wer einen übrig hat, der soll mich anrufen. Tel. 07720/61745, Bernd

Suche PD-Soft für Amiga, am besten vollständige Fish-Game (u.a. Ruhr PD, Tomado...), Schickt Eure Liste an Frank Hummel, Im Anger 5, 7436 Römerstein 2

Verk. Orig. Spiele: IK + 30 DM, Maniac Mansion 45 DM, Ooze 40 DM, Unreal 50 DM, Speedball 30 DM, Red Heat 40 DM, Barbarian 10 DM, 100 % Marco, Tel. 0707/142016

Amiga. Biete Software für den Amiga, ruft an, Tel. 05731/3925, ab 14 Uhr, Tel. 05732/74111 (24 St.)

Verk. Orig. St. 50 DM, 3D-Tennis, F29, Paradox 90, Lotus Turbo Esprit, Shockwave, Wings of Death, USS Seymour usw., + Porto: HB, Ritterherdstr. 51, Schlitt, Tel. 0421/617837

Verk. Orig. St. 40 DM, Atomix, Italy 90, Jump Jackson, Ports of Call, Impossible, Greg N. Golf, Batman usw. + Porto: Ritterherdstr. 51, 2800 HB, Schlitt, Tel. 0421/617837

Verk. 70 St. a 35 DM, Kryp + Egg, Highway 2, Beverly H., Hard Driver, Blue Angel 69, Beach Volley, Ut. Darts + Porto, Ritterherdstr. 51, 2800 HB, Schlitt, Tel. 0421/617837

Verk. Orig. Programme: Hard driving, Rock'n Roll, Power Drift, Dragons Lair u. v. a. Gratis-Liste anfordern: Tel. 0524/511091 (abends)

Verk.: Larry 25 DM, Rock'n Roll 40 DM, Space Ace 55 DM, Speedball 35 DM, The Kristal 40 DM, Manhunter New York 40 DM, und noch v. a. Tel. 0524/511091

Suche Kontakt zu Freaks, die gute Software haben und sie günstig veräußern. Zahle bis 2 DM pro Disk. Schreibt an: Postfach 126587, 48 Bielefeld 1.

Ich tausche und verk. Demo, Intro, Letter-Designer, auch Demos, PD-Series. Liste auf 1 DM: P. Rauscher, Friedrichstr. 44, 5630 Remscheid 11

Verk. Interne Speichererweiterung mit 512 KB für den Amiga 500, Preis 50 DM. Tel. 0201/464814

Wir bringen you the most actual Amiga-Stuff at unbelievably low prices. Get our free list and your fortune at: P.O. Box 0564240, 5650 Solingen 1

Verk. Spiele für Amiga, ST und Mega Drive, alle Orig., ab 20 DM, Frank Hassas, Tel. 030/621215

Verk. folgende Orig.: Zynaps, Milenium 2.2, Archipelago, Midwinter, Falcon F16, Imperium. Preise Verhandlungssache. Tel. 05341/41292

Suche Seka-Sources von Demos, Intros usw. Enter the deep world of our Amiga and contact J. Scherer, Hanauerstr. 5, 7608 Sand - only legal

Tausche, verkaufte SEKA-Sources. Suche auch neue Demos und Utilities. Verk. auch meine Speichererweiterung für 130 DM. Mehr Info: Frank Kumm, Durlacher Allee 42, 7500 Karlsruhe 1

Verk. Orig. für je 30 DM: Combat, Course, Splitting Image, Flintstones, Speedball, Xenomorph, Spherical, Return to Atlantis. Tel. 0851/55623

A-2000, 1 MB Chipkern, Mon., 2 LW, 230 Leerdisk, 13 x stärkste Origipart, + Literatur + dv. Zubehör, NP ca. 4800 DM, VP 2000 DM. Timm Leisenberg, Tel. 06663/6062

Verk. Highscreenon, 2 Jahre, leichtunlesbar, sonst o.k., Filzschreiber, 200 DM VB, Tel. 06152/2472, ab 19 Uhr, Suche PD-Intros, Maker, Utilities.

Verk. Falcon F-16 59 DM, Mission Disk 1 49 DM, Elite 59 DM, Gunship 59 DM, Alle Handbücher in dt. Tel. 0711/6368482

Suche Karate, Ninjaspiele usw., für Amiga. Zahle pro Disk 2 DM. Tel. 0911/706435

Verk. 2 MB Colecolex für A1000, 4 Mts. Garantie, 520 DM, suche Spiele für Gameboy, Tel. 02103/40883, ab 15.30 Uhr

Verk. Orig. gg. Angebot: Manchester Unit, Italy 90, North + South, Ferrari Formula 1, M. Weissbart, Schülerbergstr. 12, 1000 Berlin 20

Verk. Orig.: Monkey Island... oder tausche gg. andere Games. Nur Orig.-Tel. 04743/1816, nach Kai fragen.

Verk. neueste Soft. URS F.R. Bruggstr. 15, CH-4153 Reinach, Schweiz. Tel. 061/719089 (URS)

Verk. Orig. Spiele, Dungeon Master sFr 30, Double Dragon 2 sFr 20, their finest hour sFr 40, Tel. 06171/12381

Verk. Tips zu Dungeon Master, Zak McKracken, Pirates, u.v.m. 3,5' Zoll-LW. von Sony für 150 DM. Tel. 02302/801639 (Christian)

Tausche Micr. Soccer gg. Emlin Hughes International Soccer (biete 20 DM), Tel. 07142/43387 (Markus)

Verk. eine 40-MB Quantum-Festplatte mit oder ohne Controller. Tel. 030/6184457

Suche Tauschpartner für Amiga-Soft. Tel. 02434/4812 (verl. Lars). Verk. u.a. Invest, Wall Street, Wizard

Verk. Orig. zu 129 Pm, A10-Tank-Killer-688 Attack Ship 2 sFr 22, 3D-Tennis - Pirates etc. K.-H. Mörmann, Am Rothenberg 15, 6660 Zweibrücken, Tel. 06332/43118 n. 18 Uhr

Software aus allen Bereichen, Hardwareerweiterungen, Bücher wegen Systemwechsel günstig abzugeben. M. Haele, Postfach 22703, 4426 Vreden

Suche Dogs of War (nur Orig.). Preisvorstellungen bitte an: Tel. 07045/2453. Rene verlangen. Suche und tausche auch Megademos.

Verk. Amiga-Orig., mit Verpackung von 40 - 70 DM. Dräugus Lair I, II, Budokan, Grigory Hokkey, Meleket etc. bei: Philipp, Tel. 089/609290

Amiga: Verk. Amiga-Action-Replay (neuer! 160 DM, Tel. 02265/9973, ab 18 Uhr

Verk. UMS, F-29, Wall Street Wizard, Vermeer, Wolfpack, A-10 Tank Kill, their Finest Hour, Flight Simulator 2, Björn Rüther, Tel. 02581/6616

Ich suche dringend folgende Spiele: Zak, Rampage, Argh, Battle - Chees, Low Blow, Skate or Die, Doom u. Sierra-Adventures. Tel. 02241/73387, ab 18 Uhr o. So.

Suche gg. neueste Soft Amiga 9/89 od. Videomagazine von 90 (außer 3, 4, 9/90). Habe: Powermanger, A-10 Tank, Sigmund Suppler, Brennerstr. 28 e, I-3910 Bozen

Suche billig Ado-Spiele sowie Kontakt zu Rollenspiel- und Adventure-Clubs, Alexander Anaker, O-5900 Eisenach, Fritz-Erbe-Str. 17

Verk. Amiga-Orig. Spiele: The Deep, Grand Overl je 30 DM, Paper Boy, Vindex, Custodian, Hyperforce, Dragon Spirit, Murder in Venice je 20 DM. Tel. 08231/6115

Orig. 30 % NP: DATAMAT + Photolab, DL Video, Digi Paint, Dr. Lair, Our Run, sowie viele andere Spiele und Anwender. Tel. 02174/39323, Ruff an

Suche ältere Ausgaben vom Amiga-Magazin. Auch andere. Besonders Heft 6/90. Andreas Brandt, Albert-Schweitzer-Str. 11, 0-2000 Neubrandenburg

Suche dt. Anleitung für Empire, u. Silent Service, zahle 15 DM. Verk. Bundesrepublik Manager 30 DM, Balance of Power (Ed. 1990) 35 DM, Red Storm Rising 40 DM, Invest 35 DM, Rainer Kress, Tel. 09922/5557, n. 18 Uhr

Verk. PP 2/90 - 12/90, ASM 7/88 - 12/89 und dv. andere Amiga-Zeitschriften. Tel. 06841/4558

Verk. 100 % intakten Amiga 500 mit Spielen wie z.B. Budokan und Indiana Jones. Schreibt an Carsten Töpper, Möhrli 61, 3554 Gladenbach 2 (Hessen), Preis: für 1400 DM

Suche neueste Software zum Kauf o. Tausch. Suche Kick Off 2, Populous Promised Lands, Powermanger, Gunther Langbein, Damm 4, 8633 Rödental

Verk. orig.-verp. Ultima V, Atomix, Dragonlight, Dragons B., Tiebreck, Invest, Turrican, sowie UMS + alle Zusatzdisks zu UMS, Tel. 07142/43387 (Markus)

Tausche, kaufe und verk. Orig.-Spiele: Pirates, Turn It, Bard's Tale 1+2, Kult, Bloodwings, Interceptor... Suche Inform-Adv. Tel. 0271/355297

Verk. Amiga-Orig.: Elite 40 DM, Outrun 25 DM, Knight Orc 15 DM, Capt. Blood 20 DM, zus. 85 DM, u. Dokumentation 40 DM, Tel. 087X-05553/1870

Verk. T. Amiga-Orig.: Transworld, Wild West Wolf, F-16, S.W. Inter. Soc., usw., tausche auch gg. 3,5" Floppy o. 1,5-MB Erweiterung, intern. Tel. 0911/721099

Austria: Verk. Imperium, Swords o. Twilight, Personal Nightmare, Fort, Corporation, The Kristal, Inspector Griffu, Tel. 73/32312, Markus verl.

Larry 3, 40 DM, Tel. 07131/484926, ab 17 Uhr, Markus

Suche Tauschpartner für legale Software (z.B. Megademos, SEKA-Sources, Sounds...) Send Diskto: O. Plink, Im Kirch 6, 7904 Erbach 2, No Disk, no answer

Suche zuv. Tauschpartner. Neue und alte Soft. 1000 % Antwort. O. Eichenberger, Pappelweg 3, 3013 Bern, Schweiz. Liste nicht vergessen!

Suche dringend Virus-Killer zur Vernichtung des Lamer-Exterminator und North Star 2-Virus. Bin zahlungswillig. Tel. 04734/43931 (Sebastian)

Verk. Amiga Orig. St. 25 DM, per nm. Skyblat, Space Racer, Testdrive I, Adv. Ski Simulator, Pacland, Schwinder II, Tel. 02822/52415

Verk. Zak McKracken, Dragon Flight, Might & Magic II, Football-Mann, World Cup, für je 40 DM, zus. 120 DM, Thomas Vollersheim, Redwitzerstr. 56, 5000 Köln 41

Suche Bard's Tale, Dungeon Master, AD & D-Rollenspiele, Amiga und Adv. v. Inform (nur legale), Gerald Schmid, Mooswaldstr. 15, 7858 Weil/R.

Suche dringend Super Star Icehockey, zahle bis zu 25 DM. Verk. Kick Off 2, 40 DM, Chambers of Shaolin 30 DM, Power Drift 20 DM, Shooting 1 für 20 DM. Tel. 0711/7156548

Sim City Original, 512 KB, Orig.-Verp. für nur 40 DM. Christian Henkel, Michelfeld 7, 6403 Flieden, Tel. 06655/2969

Orig. Rocket Ranger, Space Harrier 2, Bobo, Cosmic Pirat je 30 DM, D. Paint 2 + D. Print, PAL, kompl. dt. für 70 DM, Tel. 0431/735052

Verk. Amiga 500 mit 1 MB RAM, mit TV-Adapter für 850 DM VB. Thorsten Bornmann, Oldenburg, Tel. 0441/57529, ab 18 Uhr

TOM-tausche Orig. Omega Larry 3, Bundeslig. Suche Tauschpartner, Tel. Austria 02852/8403, A-3950 Dietmanns 136

Kaufe TV-Sports Basketball, TV-Sports Football, Zahle gg. Nur Orig. Schreibt an Andre Rossbach, Im gr. Brunckl 7, 3562 Biedenkopf

Verk. Amiga 500 + Mon. + Star-Drucker + ca. 30 Super Games wie Pirates, IDW, Rainbow Island u.v.m. NP komplett: 2300 sFr. Verkaufspreis 1400. Nur 1 Jahr alt! Nur Ch. Ruffan: Tel. 06241/4965, Matthias

Suche Tauschpartner 1. den Amiga. Anfänger sind willkommen. Tel. 07431/62832

Verk. The Kristal, Bloodwings, je 40 DM, Tass Times, Arakote 1, T02, Muscle u. European Ch. je 20 DM, Originale, Tel. 040/7682360, ab 14 Uhr

Verk. neueste und ältere Soft zu nicht teuren Preisen. Michael Aerni, Schulstr. 184, 8413 Netfalten, Tel. 052/313761

Achtung! Ich suche Gebrauchsanweisungen von Invest und Lost Dutchman Mine. Ich zahle gg. Oliver Ferl, Ringstr. 56, CH-4558 Winstorf, Schweiz

Österreich: Amiga-Software. Preise und Liste auf Anfrage. Ruft an oder schreibt mir: Tel. 07748/2202, Abs. Peter Hager, A-5142 Eggelsberg 3, ab 15 Uhr

Verk. Pirates 50 DM, Rings of Medusa 30 DM, Starflight 50 DM, Carrier Command 40 DM, alle dt. Anleitung. Zus. 150 DM. Zing, nur 30 DM. Tel. 08025/2149

War schenkt mir gg. neueste Soft Videomagazine von 90 (außer 3, 4, 9/90) Habe: Powermanger, IDW 500... Hanno Stuppner, Brennerstr. 28 e, I-39100 Bozen

Verk. Orig. Project D (Diskultite) für 45 DM. Tel. 08105/1425

Verk. Orig.: Tie Break 39 DM, Emlin Hughes Soccer 39 DM, oder Tausch gg. Invest oder M.U.D.S. Tel. 089/8202265 (Chris)

Verk. Orig. Flood für A500 für 20 DM. Bitte schickt 10 DM als Anzahlung, den Rest nach Lieferung. Koltmann, Dietmar Traaser 255, 4145 KH 11

ASM. Verk. kompletten ASM-Jahrgang 1989 + 11-12/88 um 200 Schilling (40 DM), Swoboda Rainer, Waldmüllerstr. 11, A-4910 Ried, auch alte HC = 64'er

Suche Tauschpartner für Amiga. Schickt Eure Listen an: O. Pflüder, Sambergweg 9, 8269 Burgkirchen

Verk. Orig. Spiele: Eye of Horus, Three Stooges, 3D-Pool, Castiel Master, Battle - Vally, Angeboten an: M. Harbarth, Zämschmiedweg 74, 8972 Sonthofen

Suche Haushaltsprogramme für Amiga und Englisch-Vokabel, Grammatik-Trainer. Tel. 07541/27908 (Berni)

Neueste Soft, fordert Gratis-Liste an: Schreibt an: Digitalmemory, P.O. Box 11, CH-6312 Steinhausen

Verk. Orig. Amiga Games: Zak McKracken 40 DM, Rocket Ranger 40 DM, und Pow 25 DM, 4415 Lausen

Suche gg. neueste Soft Amiga 5/89 od. Videomagazine von 90 (außer 3, 4, 9/90) Habe: Wings, F-19, usw. Hanno Stuppner, Brennerstr. 28 e, I-39100 Bozen

Achtung:

Wir machen unsere Inseraten darauf aufmerksam, daß das Angebot, der Verkauf oder die Verbreitung von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von "Raubkopien" verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über 1000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahme ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für ihre Kinder.

Der Verkauf wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

POWER PLAY CONTACT

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

AMIGA

Suche Amiga-Software. Sende Deine Liste an: Sacha Brüggen, Aeschstr. 114, CH-8123 Ebnetingen

Suche Amiga mit Disketten-LW 3,5 Zoll, kann höchstens 500 DM bieten. Tel. 02581/3264

Suche dringend Komplettlösung für Dungeon Master (+ Pläne). Biete 5 DM für den Ersten, der mir schreibt: Volker Schulze, Lüllienstr. 3, 5040 Brühl

Biete an: Pioneer Plague, Lords of the Rising Sun für nur je 40 DM. Jens Becker, Knuttenbrink 4, 3354 Dassel

Indiana Jones III für 35 DM, Blockbuster I, 25 DM, World-Class Leaderbord I, 35 DM zu verk. oder Tausch. Tel. 0781/57718

Suche Occ. Amiga 500. Wenn vorhanden mit Zubehör. Schweiz. Tel. 064/711112

Suche Dungeon Master, Battle Pool of Radiance (1MB). Verk. auch: LSL 140 DM, Deja Vu. Tel. 06204/74426

Suche billige Orig. Spiele oder PD-Spiele. Heinz Hansjosten, Reppertsweg 3, 6689 Merxweiler

Suche zuv. Tauschpartner für Amiga. Listen o. Disk. an: Oliver Merle, Trossingerstr. 12, 7208 Spaichingen. 100 % Antwortgarantie

Kostenlose PD-Soft für Amiga. Liste gg. frankierten Rückumschlag anfordern. Heinz Udo Köhnen, Nakatenstr. 94, 4050 Mönchengladbach 1

Suche dringend folgende Orig.: Elite, F-16, Rock'n Roll, Populous, Test Drive 2, Castle Master, u.a. Schreibt an: Enrico Mielniczek, Lilienthalstr. 35, O-4502 Dessau

Orig.: Textomat, Datamat 50 DM, Pinball W., Reise z. M. der Erde 25 DM, Englischkurs, Erdkunde, SYS 10 DM. Tel. 06324/76081 (Fabian)

Amiga Software und Anleitungen. Raum Mödling und Wien. Tel. 02236/811452, Austria.

The Horrible Sven is back. Wir verk. die beste Softw. für Amiga. Schickt Disk und wir kopieren Euch unsere Liste. Postfach 35 - A-4501 Neuhofen

SIM-City zu verk. 45 DM, incl. Porto und Verp. Tel. 0228/656770, nach 20 Uhr

Suche alle Sport- und Simulations-Spiele auf dem Amiga. Schreibt super schnell an Zico Salvoldi, Bodenacherstr. 73, CH-8121 Benglen, Schweiz

Verk. Orig.-Games: Hero Quest, Space Quest 3, Sim City, Dungeon Master, Beach Volley, Nightbreed, Lost Patrol, TV-Sport Basketball, Summer E. Tel. 06473/1430

Verk. Tower of Babel, (Orig.) für Amiga VB 50 DM. Tel. 02856/2811

Verk. Amiga Orig.: Carrier Command 40 DM, Pool of Radiance 1 MB 45 DM, Interphase 40 DM, Midwinter 45 DM. Tel. 09931/2697 ab 14.00 Uhr (Andreas)

Verk. o. tausche: Transworld, PlayerManager, Hillstar, Their finest Hour, alles orig. Suche: Wild West World, Power Monger, Wings: Tel. 06441/51883, nach 18 Uhr

Verk. o. tausche Orig: Wings of Fury, Oil Imperium, 80 DM, Def. of the Crown, Bard's Tale I, Winter Edition, Kult, Hard Drivin; pro Game 10 - 30 DM. Tel. 05034/1894

Suche günstig Orig. (Wallstreet Wizard, Spacequest 5, Herosquest, Bunesigamanager, Gravity, Codename Ieman) Tel. 05181/24188 nach 14 Uhr

Verk. Full Metal Pl. 15 DM, Dragons Lair 6 Disk 20 DM, Oil Imperium 15 DM, Sim City 20 DM, und Armageddon Man 10 DM, Alles Orig.-A. Liedtke, O-3150 Peine, Lortzingstr. 12

Tausche orig. Pirates für Amiga gg. andere Topspiele (z.B. Indy 3, Populous... orig.). Angebote an Hendrik Krüger, Makarenkostr. 9, O-2792 Schwinen

Suche Speichererweiterung (Golem-Box) für Amiga 1000. Zahle bis 300 DM (bei 2 MB). Angebote an Tel. 02452/2920. Bitte nach 18 Uhr anrufen.

Suche Amiga 500 mit oder ohne Monitor. Wenn möglich Verklüfte aus Raum 51 Aachen. Angebote an: Tel. 0241/59942

Cadaver + Rick 2 verk. ich für je 55 DM. Suche Maniac Mansion. Auch Tausch gg. Gameboy-Module möglich. Tel. 04627/944: 17 - 22 Uhr. Stefan verl.

Amiga-Magazin zu verk. Ausgaben 6/7, 8/9, 10, 12/87, 1-12/88, 1-12/89 und 4 + 12/90. Für nur 3,50 DM pro Stück. Tel. 04627/944. Ab 17 Uhr. Stefan

Suche Orig.: Powermonger, Indianapolis 500 DM, Conflict, I came I Desert 1/2, etc. Schrift-R-Vogelstr. 33, 2330 E'törder, J. Brann

Kontakte mit POWER!



Leser treffen Leser. Im großen, privaten Kleinanzeigenteil von **POWER PLAY-Contact**.

Und Ihr könnt mit einer **kostenlosen Kleinanzeige** dabei sein und Eure Kontakte knüpfen. Schickt dazu einfach den Coupon ausgefüllt zurück.

POWER-Coupon

für meine kostenlose Kleinanzeige in **Ausgabe 4/91** von



Rubrik:

- | | | |
|-------------------------------------|--------------------------------------|------------------------------------|
| ☐ Amiga | ☐ Atari ST | ☐ Nintendo |
| ☐ C 64/128 | ☐ Sega Master | ☐ PC-Engine |
| ☐ MS-DOS-PCs | ☐ Sega Mega | ☐ Kontakte |

Text inklusive Adresse oder Telefon-Nummer:

Blank lines for text entry.

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze. Einen Anspruch auf Veröffentlichung meiner Anzeige erhebe ich nicht.

Datum:

Unterschrift:

Gratis!
In Ausgabe 4/91!

Macht mit und bucht Eure Kleinanzeige – kostenlos in der Ausgabe 4/91 von



Einfach diesen Coupon ausfüllen, ausschneiden und bis spätestens 7.2.91 einsenden an:

Markt & Technik Verlag
Aktiengesellschaft
Anzeigenabteilung
POWER PLAY
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

POWER PLAY CONTACT

Private Kleinanzeigen

Suche Codes für Maniac Mansion, bitte 15 DM. Suche auch Tauschpartner, habe neueste Soft. Tel. 030/7462552 (Eric)

Suche dringend Spielzeug für A500. Zahle bis 75 DM. Suche auch billige Orig., verk. O. Hink. Ch., Karate, Gladiat, etc. Tel. 05171/52301 (Peter)

Verk. Rainbow Islands 30 DM, Indiana Jones Adv., 30 DM, Populous 30 DM, Loom 35 DM, Promised Lands 15 DM, It came from the Desert 35 DM. Tel. 0521/489147 (Dirk)

Suche zuverlässige Tauschpartner. Habe neueste Soft. Call fast: 02434/4812 (Lars)

Verk. Orig. Amiga-Spiele ab 30 DM, u.a. Indy 3, Rom, Kings Quest, Liste gg. frankierten Rückumschlag bei: C. Niebur, Seestr. 14, 7410 Reutlingen

Verk. Orig. Space Ace, TDII, Muscle Disk, Purple Saturn Day, Oil Imperium, Pioneer Plague, alle Endpreise sind VS. Tel. 09562/6294 Christian Müller

Tausche orig. Offit oder Imperium gg. Bernd Hughes, etc. Tel. 0831/2163, ab 18 Uhr. E-mail verlangen

Verk. Orig. Day of the Viper für 30 DM, tausche auch gg. F-16 Falcon, F-16 Combat-Pilot usw. Suche Monitor 10845 für 300 DM. Tel. 02241/382369

On the Road, sowie SM- und Ess für Amiga billigst abzugeben. O. the R: 50 DM, SM+: 40 DM, ESS: 30 DM. Tel. 02203/301789 (Steve)

Verk. Amiga-Soccer für 20 DM und Emlyn Hughes International Soccer für 45 DM. E-Mail. Orig. in Tel. 05373/7855

Verk. orig. Sim City, Oil Imperium je 45 DM, North + South, Cabal je 40 DM, Tel. 07721/51236, Alex

Verk. Basic, Englisch, Erd.-Mathekurs, d'Arc, gungst, Datamat, Exido, sowie Sierra-Games, Heroes Quest, Larry usw. Tel. 040/7634899, Daniel

Amiga-Software zu verkaufen. Tel. 030/4022904, preiswert und zuverlässig.

Orig. Maniac Mansion, Preis 25 DM + 0231/204137, oder Tausch gg. Indianapolis 500 für 30 DM

Suche Tauschpartner für Amiga Soft, suche vor allem Rollenspiele, andere Games auch sehr willkommen. Schreiber, 21 Rues de l'Aurore, B-1050 (Belgien)

Suche preisgünstig gute Baller- u. Kriegsspiele. Tel. 08233/30479. Nur Originals bitte!

Verk. Amiga 500 + 1 MB + 2 Joysticks + Maus + 20 Games, für nur 600 DM. Fragt nach Thomas. Tel. 0911/444529

Verk. Amiga 2000 A mit 2 internen LW, und PC-XT-Karte mit internen 5,25" Floppy, sowie Zubehör. Tel. 06105/6542, ab 19 Uhr

Suche Powermonger, habe Dunge, Master, Times of Lore, Bards Tale I + II und Geld. Also: Tel. 040/5233422 (Stefan)

Verk. für Amiga Last Ninja 2, Bozuma, Beach Volley gg. Gebot oder andere Games. Außerdem Spiele für C64, Oil Imperium, Untouchables, Hammerfest. Tel. 06397/256

Suche Microscope Soccer und Soccer Manager. Kick Off 1 und Player Manager. Tel. 02173/54583 (Dirk)

Anfänger sucht Tauschpartner für Amiga. Schreibt an: A. Gust, Am Schwarzen Meer 30, 2800 Bremen 1 (mit Liste - 100 % Antwort)

Suche: Exit-Vista-Code-Book für Zak McKracken. Ruf an: Tel. 0208/682199 oder schriftl. David Woelm, Burgstr. 10, 4200 Oberhausen 11

Suche Amiga 500 ohne Bildschirm, zahle gut. Infos an: Moritz Lang, Michelsbergstr. 18, 7900 Ulm/Donau. Tel. 0731/62260, von 16 - 19 Uhr

Verk. Indy 3, Zak, Rock'n Roll, Pinball, Wizard, Vindicators, Sidewinder, Escape, Flood, Rick Dangeros. Tel. 08195/372, billig

Suche zur Tauschpartner für Amigaspiele. Bin gut bestückt. Schreibt mit euren Listen an: Mario Diederich, Lindleystr. 20, 2000 Hamburg 26

Verk. Hot Rot ind. d. Anl. für 25 DM und Ski Simulator für 20 DM, (beides Orig.). Ingo. Tel. 0221/731326

Suche Rollenspiele, Adventures, Anwendungen aller Art für Amiga + C64. Frank Baron, Friedrich-Hölderlin-Str. 27, 8542 Roth

Private Kleinanzeigen

Verk. Orig. H. of Shadow 25 DM, Rock'n Roll 35 DM, Populous 35 DM, Starlight 35 DM, Indy 3, Adv. 40 DM, Hard'n Heavy 35 DM, Adv. Tass Times 15, Tel. 08036/2233

Verk. Orig. Maniac M., Peter's Quest, 6 Mix, Larry 2, Jean d'Arc, Pinball W., PD, Katakis, Trucking, Prog. "günstig", suche dringend alle Sierra-Games. Tel. 040/7634899

Verk. Orig. Habe: Invest, Bloodreign, Omega, Sidmon, Roadwar Europa, Cyberworld, Domination und Northsea Inferno. Tel. 06407/1200 (P. VB)

Suche Power Monger, Last Ninja 1+2, Invest, Lost Patrol und andere Games. Schreibt an: A. Kiewer, Schulweg 28, 2879 Neerstedt

Suche Tauschpartner bzw. Kontakte zu Leuten mit guter Soft. Ich biete 100 %ige Ehrlichkeit. Postfach 163006E, 4030 Ratingen 1

Hallo Amiga Freaks. Verk. oder tausche neueste Software. Lohnt sich echt. Ruf an: Tel. 04956/2687, ab 18 - 22 Uhr (Verl. Stefan)

NINTENDO

Ich verk. meine Nintendo-Spiele-Sammlung zu halben Preisen. Ab 17.30 Uhr. Tel. 06027/8494. Fragt nach Martin

Suche preisw. Gameboy-Mod., schreibt schnell an: Eric Lüdke, Grönerstr. 12, 1 Berlin 20

Verk. mein ca. 1 Jahr altes auf 45 Vers. ausgerüstetes NES + 8 Spiele (gg. Wrestling, RCPMAD und US Spiel Robocop, Preis VB, ruf Tel. 07425/7207

Gameboy-Freunde aufgepaßt. Ich kaufe Gameboy-Module aller Art (z.B. Nemesis, Puzzle Boy). Zahle gut. Ruf an: Tel. 06432/5905 Ramon

Ständig auf der Suche nach Gameboy-Modulen. Rocco Dileo, Hindenburgstr. 11, 6500 Mainz 1. Tel. 06131/678477

Kaufe US-Spiel "Adventure of Lolo" für 50 DM. Mach Rider 40 DM, Soccer 25 DM, Kung Fu 40 DM. Schreibt an Toni Judicone, Obere Torstr. 7, 7120 Bietigheim

Kaufe Gameboy-Module. Zahle bis zu 25 DM. Suche Mario, Bomber Boy, Sascha Ketel, Heinrich-Heine-Ring 9, 7500 Karlsruhe 51, Tel. 0721/884934

Verk. Gameboy mit Kopfhörer, Dialogkabel, Tetris, Tennis, Super Mario Land, Solar Striker und Kwick, orig. verk. für 280 DM. Tel. 02631/76709

Suche billige aber noch gut erhaltene Gameboy-Module. (Orig. - Verk. + Anl.) Tel. 08105/8569, ab 15 Uhr

Suche für Nintendo NES U-S-Module: Defender of the Crown, Alexandra Schrandner, Tel. 09543/9786, ab 17 Uhr

Suche Game-Boy-Module. Zahle bis zu 25 DM. Florian Gudzent, Merowingerstr. 20, 8011 Aschheim, Tel. 089/9032188

Verk. Zelda II um 500 S. 5 MB II, (Super Mario Bros. II) um 400 S. und den Nintendo + Ice Climb um 1000 S. Manuel Esteren, Eugentmüllerstr. 35, Tel. 0662/390330

Achtung:

Wir machen unsere Inseraten darauf aufmerksam, daß das Angebot, der Verkauf oder die Verbreitung von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von "Raubkopien" verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstoß muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über 1000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahme ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

Private Kleinanzeigen

Verk. 7 NES-Module: Zelda, Mario 1, LifeForce, Ice H., Pro Am, Goonies, Ghost Boy. Für je 35 DM. Auch div. Sega Master Module zu verk. Tel. 06173/67367, Dirk

Suche Module + Zubehör für Gameboy. Zahle 20 - 40 DM. Angebote mit genauer Spielbeschreibung an: Pärmer Reinhard, Schulgasse 2, A-2424 Zornstorf

Verk. Nintendo European System, z.B. Super Mario Bros 2, Airwolf und noch v.a. Meldet Euch bei: Otmir Nicolay, Bahnhofstr. 11, 5566 Salmthal

Verk. Gameboy + Tetriz + Videolink + Super Mario Land + Quix + Solarstriker für 250 sfr. Michael Gisiger, Kästelweg 1, 4336 Kaisten

Suche und kaufe "Cobra Triangle" (NES). Evtl. auch Tausch gg. Horror, Grusel, Fantasy, u.s.-fiction-Video's d. 40iger und 60iger Jahre. Tel. 0821/63217

Suche Gameboy-Module. Zahle pro Modul bis 25 DM. Also melde Dich wenn Du Deine durchgespielten Module nicht mehr brauchst. Tel. Austria 07752/45663

Konsole + Advantage Joypad + 34 Spiele mit Geheimcodes, Opt.-Zustand, nw. 3840 sfr. Verk. pauschal 1800 sfr. Tel. CH-062/35168

Game-Boy + Tetris + Super Mario + Tennis + Puzzle + Netzeil + Tasche (NO 370 DM) für 250 DM abzugeben. Tel. 089/29205, ab 16 Uhr

Suche Teenage Mutant Hero Turtles, tausche oder kaufe Double Dribble, Super Mario Bros, Simons Quest. Robert. Tel. 0897/88809

Suche Micro Games (nur komplett) und Spiele. Habe PC-Engine (PAL) und Spiele zum Tauschen. Meldet Euch bei: Konrad Wöhring, Tel. 09193/2337

Tausche Lynx, Orig. - Verpackt + California + Games gg. Gameboy. Wenn nicht, aber für 180 DM. Tel. 089/980848 und verlangt Hamid

Kaufe Gameboy-Module, zahle Höchstpreise. Ruf an Tel. 02175/2779 (Frank)

Verk. ein Nintendo mit 4 Spielen (Kidricus, Iceclimb, R. Metro), Wrestlingman, Ghost'n Goblins) 100 % o.k. Für nur 300 DM. Tel. 040/456033

Gameboy, Suche Module aller Art, möglichst günstig. Tel. 06101/88829, eventuell auch Tausch

Suche Tips und/oder Komplettlösungen für The Legend of Zelda. Bitte melden bei: Tel. 02683/43847 und Lutz-Fr. vertl.

Verk. Goonies II, Rad Racer für 80 DM, Cobra, Triangel für 90 DM, Tausche Gradus gg. Track und Fields, Schaller, Hermannstr. 5, 5608 Radevormwald

Verk. "Solar Striker" Orig. verk., englische Anleitung, für 35 DM (neu 49 DM). Tel. ab 17 Uhr, 08106/29127

Verk. NES-Gerät mit 7 Spielen, wie Zelda, Cobra Triangle, Super Mario Bros. usw. für ca. 400 DM. Tel. 02151/757252

Verk. Nintendo, NES inkl. Zapper + 2 Spiele, für 500 DM, neuw., schreibt an: Walter Alfredo Rethelstr. 2, 2870 Delmenhorst

Su. Gameboy Spiel für 20 DM, 100% o.k., Bes. Tennis, Mario, Ishido, Navy-Blues, Tel. 02181/42791 David. Bitte erst ab 18 Uhr

Private Kleinanzeigen

Verk. Life Force, Dungen, Ice Hockey, Goonies, für je 30 DM, und Trojan, + Robowarrior je 40 DM. Ludwig Neuberger, Tel. 02241/45479. Tausche auch.

Kaufe, tausche, verk. Module. Markus Schmidt-haus, Rheingoldstr. 6, 5276 Wiehl, Tel. 02262/92091

Verk. Tetris + Fortress of War + 100 % o.k., 1 Game Boy für 300 DM, 100% o.k., Bitte wenden an: David Fischer, Wolfackerweg 35, 7890 Waldshut

Suche einen Gameboy für höchst. 140 sfr. Schreibt oder telefoniert an Martin Wini, Felackweg 45, 3067 Boll, Schweiz. Tel. 031/935026

Verk. NES + 5 Sp.: Zelda, Mega Man, Castlev. für 275 sfr./285 DM. P. Steiner, Geisbühlstr. 20, CH-6110 Willisau, Tel. 045/812657

S. Mario, Bomber, Castlevania, Nemesia, Puzzle, Puznicz, Sokoban und so weiter. Melden bei: Tel. 04183/3876

Kaufe Spiele für Gameboy. Vor allem die Spiele Batman, Puzzleboy, Puznicz u.s.w. Tel. 09123/14136, Gregor

Suche Nintendo-Module Game Boy und NES. Verk. Amiga-Börsen-Programm für 50 DM, T. Riensan, Kantstr. 2, 3106 Eschede

Suche Module für Nintendo NES und Gameboy aller Art. B. Dannerberg, Beckstr. 1, 3100 Celle

Kaufe gebr. Games für Super-Famicom + Zubehör. (Höchstpreise) Tel. 0671/30214. Suche auch Gameboy-Module. Kaufe auch ganze Bestände auf

Suche Metroid gg. Kid Icarus, Metroid: Gebe auch Codes mit. Ruf an ab 1 - 21 Uhr. Tel. 0241/32103, 100 %, fragt nach Andreas

Tausche Simon's Quest gg. Castlevania, Thomas Roth, Unt. Kellwegg 4, 8805 Feu.

Suche original-verp. und d. Vers. Nintendo Game Boy + Super Mario Land oder Fortress of Fear. Tel. 089/693216

Verk. NES-Spiel: SMB 1 + 2, Zelda 1 + 2, Castlevania 2, Mega-Man, T.M.H. Hurnes und, VK-Preis: 40 - 60 DM. Liste von Hannes Schallmörser A- 5142 Egelsberg 99

Kaufe und tausche jederzeit sämtliche Game Boy-Module. Zahle bei Kauf bis 40 DM pro Modul. Schnell anrufen. Tel. 02422/8630

Suche: Clu Clu Land/Donkey jr., Ballon Fight je 25 DM, Punch out, Metroid je 35 DM, Castlevania, Too Gun, Life Force je 40 DM. Tel. 04121/81877 (Oliver)

Suche Micro Games und Universal Energizer (JoyStick). Ney Mario, Langeleide 17, B-9185 Wachtebeke, Belgien. Tel. 02-32-91-456179

Suche Gameboy mit Tetris. Zahle 100 DM. Suche evtl. auch Bomberman 25 DM und Tetris 20 DM. Ruf an: Tel. 08136/6103, Daniel

Verk. Gameboyspiele sowie Nintendo mit 12 Spielen und Fitnessmate. Angeb. an: Mirko Bethmann, Im Langen Hahn 17, 5880 Lünen-scheid

Suche Module für Gameboy. Tel. 0221/581871, Ossendorfgraben 3, 5000 Köln 30, nach Lothar fragen

Tausche, leih, kaufe: Game-Boy-Module, habe: Castlevania, Mario, Land, Dr. Mario, Suche: USA-Games, Duck Tales etc. Tel. 04936/7036, ab 17 Uhr. Heiko

Suche für Gameboy Puzzle Boy, Bomber-Boy, Wizards & Warriors, Ishido, Dr. Dragon, Sokoban, Dr. Mario usw. Tausche + verk. auch Tel. 04627/ab 17 Uhr. Stefan

Kaufe Gameboy-Module bis 25 DM, mit Anleitung. Angebote an: S. Grendus, Wasserturnstr. 55, 6904 Eppelheim. Ruf an unter Tel. 06221/763643 Sebastian

Kaufe Module für den Game-Boy, sowie Tips. Schreibt an: Markus Ahlers, Esterfelder-Straße 125a, 4470 Meppen.

Suche Spielsets und Module für den Game-Boy, schreibt an Verena Mosert, Fürstenbergerstr. 161, 6000 Frankfurt 100

Suche günstige Gameboy-Module (bes. Puzzle etc.). Kai Raimann, Am Huselsberg 3, 3002 Wedemark 14, Tel. 05130/60662

Verk. 20 alte Gameboy mit Tetris + Tetris für 170 DM. Ruf an: Tel. 02226/3785 (Holgervert) Für Tetris einzeln 35 DM, neu, komplett mit Batt. etc.

Private Kleinanzeigen

NINTENDO

Suche Gameboy mit Solen. Suche auch Gamegirl. Gute Angebote an: Hermann Gunz, Dorfstr. 17, 8701 Gültshausen. Tel. 09335/275, Hermann v.

Suche Mod. für 135 sFr. Ich zahle bis sFr 400 mod. Angeb. an: Daniel Ecker, Dorfstr. 49, CH-3032 Hinterkappelen. Tel. 031/361104

Verk. ein Nintendo Set mit Games, Joystick und 5 Sp. (Mario, Donkey Kong 3, Donkey Kong jr., Tennis) 400 Dusseldorf. Tel. 0211/340977, 290 DM

Suche Nintendo-Konsole + Ice Hockey, für 100 DM VB. Suche Mega Drive Module. Peter Kießler, Sonnenstr. 24, 5940 Lennestadt 11

Verk. Gameboy mit Tetris für 135 sFr. Das Gerät und das Zubehör ist nicht gebr. Tel. 0641/61359, Bernd

Verk. Nintendo Gameboy, + Tetris + Tennis + Alleyway + Koffert und Dialogkabel für 190 DM VB. Tel. 05533/3338

Tausche Game Boy und Mega Drive-Module. Lars Walter, Pommernweg 45, 2400 Lübeck 14. Tel. 0451/301703

PC-ENGINE

Verk. MD-Spiele: Zoom, Alex Kidd + Super Real Basketball u. für PC-Engine: Volfield + Sokoban-Video. Gültig, Zustand wie neu. Tel. 0211/548556, Elmar

Suche PC-Engine + CD-ROM + Games, dringend. Tausche Game-Boy-Software, suche z.B. Bomberman, Pipe Mania etc., ebenfalls dringend. Tel. 05431/2721

Verk.: Psycho Ch. Dung-Expt., Paranoia, Barumba, Rastan II, Be-Ball, Sp. Harrier. Für MD: E-Swat, Moony, Dy-Boss, Alt. Beast. Zorn D 4081. Tel. 0731/76634

Schweiz. Verk. PC-Engine RGB + 5-Player-Adapter + 2 Joypads + 4 Spiele für sFr 400. (Alles brandneu). Tel. 0617/112381, Roger Horvath

Verk., tausche PC-Engine Games: Galaga 88, Gunhead, Dungeon Explorer, Mr. Hell. Suche auch PC-Engine und Gameboy Games. Tel. 02226/194

Tausche PC Engine (PAC) incl. 2 Spielen gg. Atari Lynx + 25 Spiele oder verk. für 320 DM. Tel. 02656/2958

Verk. über 50 Tische und Cheats für die PC-Engine. Alles aus für 15 DM (incl. Porto). Schickt das Geld an: A. Lösch, Köpfergasse 11, 8714 Wiesentheid

Verk.: Neutopia 49 DM, Chan + Chan 39 DM, Tales o. Monstern. 29 DM, oder tausche gg. Son 2, Wataru, Winning Shot, Be Ball o. ähnl., Guido. Tel. 05033/7197

PC-Engine RGB + 5 Pl. Ad. + 2 Joyp. + 6 Mod. VB 420 DM. Oder tausche gg. Mega-Drive mit mind. 3 Mod. ab 18 Uhr. Tel. 08238/2778

Tausche 3 Mte. altes Atari-Lynx incl. Bl. Light. Ring, California Games, Netzteil, gg. PC-Engine od. Sega-Mega-Drive. Rufft an: Tel. 0228/452916

Verk. vers. Module: Galaga 88, Winning Shot, Dragon Spirit. Suche: Necstis, zahle ca. 70 DM. Rufft an: Tel. 06028/7558, Michael

Verk. für PC-Engine: Mr. Hell 30 DM und R-Type 1 30 DM. Tel. 02623/4455

Verk. PC-Engine mit 11 Super Spielen (Drag. Spirit, Galaga 88, Son 2, Tiger Hell, Wond. Boy II, Dream, Gunhead, Monster Path, Arct. Beast, R-Type II) für 1000 DM. Tel. 0201/482999

Kaufte: Bronze Adv., PC Scrambles, PC Kid 2, Die Hard, etc. Suche auch Game Gear oder auch Turbo Express. Tel. 0671/30214, zahle gut.

PC-Engine u. Mega-Drive Games sowie Philips-Monitor zu verk. Tausche neue: 7500 gg. Neo Geo-Konsole. Tel. ab 18 Uhr: 089/5028984

Tausche Kaufte, verk. PC-Engine/Mega Drive, Lynx/GB. Tel. 06131/678477

Verk. PC-Engine (PAL) + Spiele für 250 DM, 100% o.k., Tel. 0211/992978, tausche auch gg. RGB-Engine

Private Kleinanzeigen

Suche Comp.-Prof. PC-Eng. (blau/silber), Game-Cards (Dragon Spirit, Necstis, From-Soc, WC-Tennis), billige Joypads u. 5 Player-Adapter. Tel. 069/704548

PC-Engine-Tauschpartner ges. u. Lynx-Module zu verk.: Blue Lightning, California Games, Gaultier 3, Tel. 02241/43170 (Sascha)

Verk. PC-Engine + Zub. PC-E Pac, XE-1 Pro, 2 Joystick, Form Soccer, Shinobi, Tennis, Necstis, Tiger Hell, Bloody Wolf, Tel. 02651/2100, Oliver, ab 14 Uhr.

Tausche PC-Engine-Cards: Mr. Hell, Dungeon Explorer, Spätter, Blue Lightning, Cyber-Club u.a., Tel. 04621/4469 (nur Wochenende)

Wer immer noch den ultimativen Videospielclub sucht, hat ihn soeben gefunden. VGC-Video-Gamblers, Sander Str. 28, 5060 Bergisch Gladbach 2

Suche gebr. PC-Engine RGB oder PAL für 150 DM, ohne Spiel, 200 DM mit Spiel. Tel. 02261/61189 (Karsten), nur 100 % o.k., ab 16 Uhr

Verk. sehr gut erhaltene PC-Engine (PAL) + 1 Joypad für 280 DM (VB). Tel. 02262/194, verlangt nach Nami

Verk. oder tausche Spiele für Sega Mega Drive oder PC-Engine, suche Games für Lynx. Tel. 02822/5252, ab 19 Uhr

Kaufte alte und neue Module, biete 20 - 50 DM pro Modul oder Tausch. Suche und tausche auch Module für Mega-Drive. Kaufte Bestände. Tel. 05205/70452

Neo Geo-Module dringend ges. An- und Verkauft + Tausch. Suche gebr. RGB-Engine mit Galaga o. WC-Tennis, auch Sega + NES-Module. Tel. 02672/7369, abends

SEGA MEGA

Tausche Mega Drive und Game Boy-Module. Lars Walter, Pommernweg 45, 2400 Lübeck 14. Tel. 0451/301703

Suche Lynx, Gameboy, Mega-D. oder PC-Engine günstig zu kaufen. Tel. 02564/31046, Thomas

Suche Module für Mega-Drive, Angebote an: Holger Soffa, Postfach 703, 4920 Lemgo, kein Tel. vorhanden.

Mega Drive PC-Engine, CD-Rot, Gameboy, Super-Fox, Suche ständig neue Spiele und neues Zubehör. Tel. 06131/578477, Rocco

Tausche Mega-Drive, Game-Boy-Amiga-Software, Gilbert Brune, Marq-an-Baroeul-Str. 9, 4390 Gladbeck. Tel. 02043/44758, ab 16.30 Uhr

Kaufte/verk. alles um Mega-Drive. Auch ganze Bestände. Games schon ab 40 DM ab 17 Uhr, ruft an. Klaus Rosenhahn, Tel. 02154/40096

Biete Insector X im Tausch gg. z.B. Eswat, Soccer, Golf, New Zealand, Monaco GP usw. (nur Japan-Import). M. Weber, Tel. 0241/405168, A. Probst

Verk. für's MD: Ghostbusters, Gouls'n Ghost, und für PC-Engine: Formation Soccer, Barumba, 1152, 2964 Wies.

Biete Insector X im Tausch gg. z.B. Eswat, Soccer, Golf, New Zealand, Monaco GP usw. (nur Japan-Import). M. Weber, Tel. 0241/405168, A. Probst

Verk. für's MD: Ghostbusters, Gouls'n Ghost, und für PC-Engine: Formation Soccer, Barumba, 1152, 2964 Wies.

Biete Insector X im Tausch gg. z.B. Eswat, Soccer, Golf, New Zealand, Monaco GP usw. (nur Japan-Import). M. Weber, Tel. 0241/405168, A. Probst

Verk. für's MD: Ghostbusters, Gouls'n Ghost, und für PC-Engine: Formation Soccer, Barumba, 1152, 2964 Wies.

Biete Insector X im Tausch gg. z.B. Eswat, Soccer, Golf, New Zealand, Monaco GP usw. (nur Japan-Import). M. Weber, Tel. 0241/405168, A. Probst

Verk. für's MD: Ghostbusters, Gouls'n Ghost, und für PC-Engine: Formation Soccer, Barumba, 1152, 2964 Wies.

Private Kleinanzeigen

Verk. Sega Mega Drive + Golden Axe + Gouls'n Ghost + Kujaki OH2, VB 420 DM, 4000 Düsseldorf. Tel. 02114/66430

Suche gebr. Spiele für günstige Preise. Für Sega Mega Drive und Game Boy + Rufft mich an unter Tel. 040/8704901 (Lior)

Tausche o. kaufe MD-Mega, Habe älteres u. Top-Neues, suche Kontakte im Raum Göttingen. Ab 16 Uhr 15, Thorsten verl., Tel. 0551/74829

Tausche und kaufe Module f. Neo Geo, PC-E, NES, Gameboy, Mega + Mast. Suche Cyber-Club (SNK), 8-Bit-Adapter Mega. Tel. von 18 - 22 Uhr: 02872/7369

Suche, tausche, verk. Videospiele für Sega 8-16 Bit - PC-Engine, NES, Game-Boy, Lynx (gegenseitig) Mannheim. Tel. 0621/22087, Daniel

Kaufte Sega Mega Drive mit 1 Spiel und Joystick für 250 DM usw. oder tausche Gameboy mit 3 Spielen gg. Sega Mega Drive. Tel. 07272-74883, 6729 Bellheim

Verk. kaufte, tausche Mega Drive, Gameboy und Nintendo-Module. Suche Joypad und Master-System-Adapter für Mega Drive. Tel. 089/3147390, Michi

Suche Mega Drive incl. Altered Beast, Super-Shinobi und Pad für 300 DM, Manuel fragen. Tel. 06195/4676, Montags ab 14 Uhr, oder 18 Uhr

Verk. für SMD Basketball. Suche Thunderblade + E-Swat + Afterburner bis 60 DM. Tel. 0551/68364, ab 18 Uhr Detlef

Verk., tausche, kaufe Spiele für Mega-Drive + PC-Engine + Gameboy, Suche Game-Gear von Sega. Kaufte auch Zubehör. Tel. Austria 07752/45663

Verk. Mega-Drive Module, Alex Kid 45 DM, PC-Engine: Wataru 35 DM, Paranoia 45 DM, Suche Games: Tausche auch 1:1, Austria. Tel. 07752/45663

Tausche das Supermodul, STRIDER, gg. Monaco GP Hellfire, Truxton II, Fire Shark, Darius II, Ghostbusters, tausche 1:1, Austria. Tel. 07752/45663, ab 18 Uhr

Suche Arcade Power Stick von Sega - Zahle 80 DM, suche Player-Adapter für PC-Engine und Joypads. Meldet Euch Sega-is-a Hit. Austria. Tel. 07752/45663

Verk. Mega Drive Module, Roger Horvath, Neuenheweg 37, 4153 Reinach, Tel. 061/7112381

Kaufte gebr. Module z.B. Klax, Rainbow Islands, Budokan, Dick Tracy, usw. Tel. 0671/30214, suche auch Joysticks + Zubehör. Zahle bestens.

Kaufte Module bis 70 DM. Ich suche: Columns, Moonwalker, Dynamite Duke, Strider, usw. Tel. 0671/30214 - Kaufte auch Joysticks etc.

Verk. für Mega-Drive: Phantasy Star 2 für 85 DM und Darwin 4081 für 50 DM VB. Tel. 08151/6994 Sega

Tausche Whip Rush, Kujaki - OH2, TH-Force 2, Ghost'n Ghouls gg. Tatsujin, Phelios, Columns od. Cyberball. Tel. 089/704654

Suche Mega Drive Games, Suche Batman, Phelios, Strider, Hellfire, Klax, Eswat, u. Ph. Star 2. Tausche auch. Tel. 05541/39214 (Michael)

Private Kleinanzeigen

Verk., tausche und kaufe gebr. Module. Tel. 0671/30214. Suche auch Zubehör. Game Gear, Turbo Express, Gameboy + Lynx-Module...

Verk. Adapter für Master-System mit Ultima IV oder Tausch. Tel. 08142/17369

Kaufte/tausche und verk. Module für Neo Geo und Mega Drive. Suche M.S-Adapter, Alex, Tinschard, Walter Herrst, 50, 2800 Bremen 1, Tel. 0421/591352

Kaufte, tausche, und verk. Sega Mega Drive-Module. Habe z.B. Phantasy II, Rambo, E-Swat, Kujaki OH 2, S. Hang on, suche alles. Tel. 02646/6166 (Marcus) ab 14 Uhr

Verk., tausche, kaufe MD-Spiele. Verk. Gameboy mit 5 Spielen für VB 300 DM. Tel. 08104/407 (Andi)

Verk. Joystickmodul mit Pad, Dauerfeuer usw. NP 125 DM, für 80 DM. Auch PC-Engine anschaffbar. Competition pro-Stick, NP 59 DM für 35 DM. Tel. 08395/7205

Habe Lust auf neue Abenteuer. Wer bietet sie? Dem biete ich Monaco GP, Batman, Ace Driver, Shinobi, Klax, u.a. Wer es wagen will, ruft an: Tel. 05021/13259

Suche Golf, Baseball, Cyberball, Super Hang on, Techno und anderes. Verk. und tausche auch. Tel. 08355/8298 (Fabian)

Wer verkauft mir Sega-M.D. mit Games. Zahle je nach Zustand u. Zubehör. Schreibt an: Michael Jadow, Buchen Str. 60, CH-4142 Münchenstein, Schweiz

Tausche, kaufe, verk. Mega Drive, Game Boy, Nintendo 16-Bit-Games, Gilbert Brune, Magne Baroeul-Str. 8, 4390 Gladbeck. Tel. 02043/44758

Kaufte, tausche, verk. Spitzenmodule für Sega Mega-Drive! Suche z.B. E-Swat, Golden Axe, u.a. R. Janssen, PF 2241, 2950 Leer, Tel. 0491/61943

Verk. MD-Mod. wie Strider, Burning Force, Insector X, Moonwalker, Monaco GP, Dynamit Duke u.v.a. Tel. 08142/17369

Tausche Skateboard (Pulpanek Deck Street + Halfpipe + Sidewinder - Achsen (Gullwing) + Bullit-Rollen (Santa Cruz) gg. Mega Drive, Tel. 08020/894

Suche dringend billigste Spiele, z.B. Ramo o. Forgotten, w. ich kann nur bis 45 DM zahlen, oder tausche Super Shinobi. Bitte ruft an: Tel. 02151/75730

Welcher Videospielclub behandelt MD, Engine, Neo-Geo, Super Famicom und alle anderen. Wir. Info unter Tel. 02202/37609, (Andreas) anfordern

Wer tauscht oder verk. Spiele für Mega Drive oder Lynx? Tel. 089/757006, Benjamin ab 20 Uhr

Berliner Sega-Sega-Mega-Drive - u. Nintendo Club Double Trouble. u. Mitglieder aus ganz Deutschland. Der Club, der die Zukunft hat, und zwar ne gute. Tel. 030/6849816

Verk. Sega Mega Drive (4 Mte. alt) mit den Top Spielen: Phant. Star 2, Shinobi, Golden Axe, Rambo 3, incl. Sega Netzteil für 550 DM. Rufft an: Tel. 0731/43316, ab 18 Uhr

Tausche meine Diskanlage (Amiga) + Burst-nibbler und Burstn. Software + Handbücher + 50 DM Mega Drive (ap. oder Super Famicom (+ 50 DM extra) Tel. 08020/894

Kaufte, verk. tausche Spiele für Mega Drive und Super Famicom. Tel. 0212/15629, ab 20 Uhr

Verk. SMD + S. Shinobi + Sokoban + Herzog II + Soccer, alles noch mit Garantie für 500 DM (NP 620 DM). Tel. 0551/782423, ab 18 Uhr

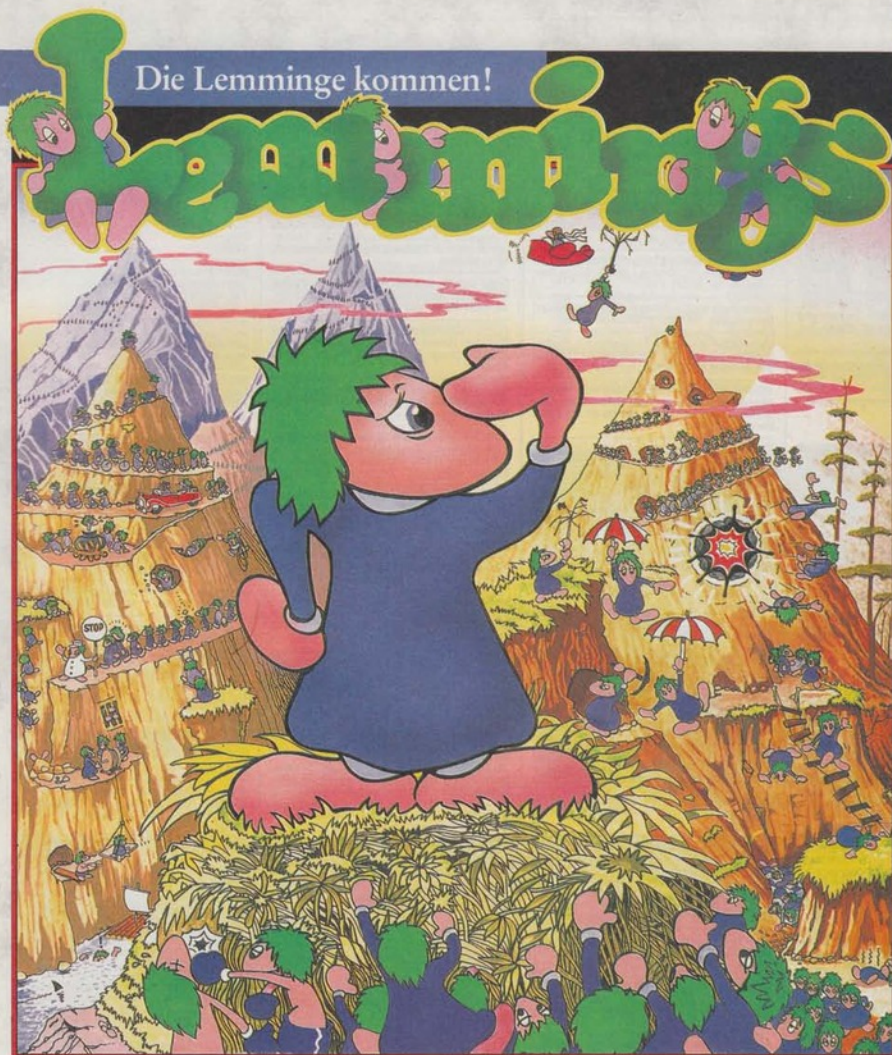
Arcade Power Stick von Sega und Tauschpartner für Mega Drive + Gameboy-Module (auch teilweise) gesucht. Tel. 04627/944, ab 17 Uhr, Stefan

Kaufte Sega Mega mit 2 Spielen und 1 Joystick für 250 DM. Tel. 07272/74883, 6729 Dellheim in Rheinland-Pfalz. Oder tausche gg. Gameboy mit 3 Spielen und 50 DM

Suche Afterburner und andere. Tausch oder Kauf. Habe Soccer, Populous usw. Auch PC-Engine, Michael. Tel. 061/357727

Suche Module für Sega Mega Drive. Suche Nest - Icehockey für VB 100 DM. Stefan Odzewski, Petmecke 17, 5940 Lennestadt 11

Suche Module für Sega Mega Drive, Nintendo + PC-Engine. Roger Kerber, Randsb. Landstr. 58, 2300 Kiel 1, Tel. 0431/641670, ab 20 Uhr



Die Lemmings kommen als spielbare Demo-Version mit 5 Levels gegen Einsendung von 5,- DM auch zu Ihnen, und zwar von:

United Software
Kennwort: Lemmings
Hauptstraße 70
4835 Rietberg 2

Bitte Briefumschlag mit Anschrift beifügen.
Die vollständige Version mit 100 Levels wird
voraussichtlich im Februar für Amiga, Atari ST
und MS-DOS erhältlich sein.

Mit 5.- seid Ihr dabei

PSYKROSTIS

United Software

Das relevante Programm

Private Kleinanzeigen

Verk. Super Hang-on für 60 DM, und Yuzo Kobayashi "The Scheme" für 60 DM. Tel. 02658/6422

Verk. Batman 60 DM, Eswat 60 DM, Rambo III 50 DM, Ken North 50 DM fürs Mega Drive. Suche Neo Geo mit 2400 D, Roller, Schwartauer Allee 47, Spiel 10 D, Lückel 1, Tel. 0451/42018

Suche möglichst billig Mega-Drive mit Super-Shinobi. Angeb. bitte an: Mario Steinhardt, Dresdenerstr. 11, 4355 Waltrop, Tel. 02309/73256

Neo Geo, Sega Mega und PC-Engine ges. Suche Konsole + Modul. Auch Tausch und Verkauf. Verk. Lynx mit Chips ca. 200 D, Tel. 0201/305696 auf 17 Uhr

Spielhalle zu Hause. Verk. Tischkonsole für PC-Engine oder Mega-Drive. Preis auf Anfrage. Michael Tel. 061/357727

SEGA MASTER

Verk. Sega Master System, 3D-Brille, Fire-Unit, Joystick, 15 Spiele für 350 DM + Porto, Oliver Pabst, Tel. 09331/7249

Verk. Sega Master + 13 Spiele, z.B. Wonderboy 1-2-3, Alien, Rocky, Afterburner, Zaxxon 3D + 10 Spiele. Alles wie neu. VB 650 DM, Tel. 09560/224

Verk. Lightphaser 50 DM, Supertennis, Kung-Fu-Kid und Lord of the Sword für je 50 DM. Rufen oder schreiben an: Felix Meißner, 8723 Gerolzhofen, Spitalstr. 3, Tel. 09382/5290

Verk. Sega Master + 4 Spiele (z.B. R-Type) + Hang-On (14 Zustände, 0,5 Jahr alt), für 300 DM, NP: 640 DM. Adresse: Toulakis Michael, Tel. 07152/26538, auf 18 Uhr

Ich verk. Wonderboy I, Ghost, House Bank, Panic, Alex Kidd in Miracle World, Shinobi und Space Harrier, jedes Game 50 DM. Rufen: Tel. 05130/6977, auf 19 Uhr

Verk. günstig Master-System + Games. Auch Ankauf. Habe Psycho Fox, Plant, Star, Mirac, Warriors usw. Klaus Rosenhahn, 4156 Willich 1, Tel. 02154/40096

Verk. System komplett mit Spiel: After Burner, 4 Wochen alt, für 290 DM. Dirk Kämmerer, Prinzregentenstr. 07, 6700 Ludwigshafen

Verk. SEGA MASTER mit 85 Spielen, z.B. Wonderboy 1-2-3, California Games, usw. Preis ca. 500 DM. Mathias Pöhler, Tel. 02242/2865

Verschenke SMS, 3 Joypads, 17-Top-Games, das Beste, z.B. Aespe, Wonderboy 1-2-3, usw. 750 DM. Mannheim, Tel. 0621/22087

Verk. SEGA MASTER (4 Mte. alt) + 2 Joypads und 3 Spiele (alles orig. verpackt) für nur 180 DM oder tausche gegen PC-Engine, Tel. 0991/32140 (Markus)

Suche SMS-Spiele, Alex K.I., World G., Super Wonderboy im Monsterraid u.a., verk. tausche: Space Harrier, SG Com. neu. Andy Tel. 0821/5414

Verk. Sega Master + 5 Top Games, (Alex Kidd, Tennis Ace, World Soccer) usw., Phaser, Top Zustand, nur 550 DM, oder billiger, Tel. 02933/5248, Chr.

Verk. SEGA + 13 Module und Lightphaser und Controller für 500 DM, Tel. 06644/1507, Thomas auf 19 Uhr

Tausche neue Spiele für Sega Master, besitze Orig. Alex Kidd III u.a., gleich anrufen, Tel. 09378/501 (Rainmond) erst ab 14 Uhr

Verk. SM-Konsole + 2 Pads + Spiel + 1 Stick: 150 DM, Wonderboy 3, Golvellus, Alien Syndrome, je 40 DM, Alex Kidd: 30 DM, Tel. 07123/4738

Verk. Sega Master (alles 100 % o.k.) + 10 Games (Alex Kidd + 1, usw.) für 500 DM, Tel. 0711/2622982

Verk. Sega Master + Netzteil + 1 Pad + 10 Spiele (Rocky, World Soccer) für 350 DM, Tel. 02151/756067

Alle aufgebraut: Verk. Sega Master und 4 Spiele zum Superpreis von 185 DM. Rufen an: Tel. 05222/70875

Verk. NES + 6 Spiele, Fitness Matte + 3 Pads VB 550 DM + 12 Spiele + 1 Joystick VB 500 DM. Spiele auch einzeln. Tel. 05174/1551 oder 1870, auf 17 Uhr

Private Kleinanzeigen

Verk. Sega Master mit 13 Modulen, z.B. Shinobi, Tennis Ace, Ghost, Mega Drive, California Games, Am Pro-Football, Wonderboy III, Choplifter, usw. Tel. 08193/6667, auf 17 Uhr - Markus

Hilfe, wer kauft von mir Sega Master-Spiele. Benötige das Geld dringend. Tel. 0621/102790

Sega Master-Konsole 150 DM, 2 Joypads 40 DM, 14 Spiele ab 20 DM oder komplett für 550 DM, Tel. 04371/2967, auf 18 Uhr

Suche Sega Master-System + Spiele, Mega Drive + Spiele, PC-Engine + Spiele, Game Boy + Spiele, Tel. 04521/71497

Suche Sega Master-System + Spiele und Mega Drive-Spiele, Tel. 04521/73263 (Andreas)

Verk. SEGA-Master mit 27 Spielen, z.B. Rocky u. Zillion I u. II, usw. 3-D-Lightphaser für 950 DM, Tel. 040/6537979, auf 19 Uhr

Tausche verk: Ninja, Kung-Fu, Kid, Golvellus, Spellcaster, Shogun, Space Parlor Games, u.a. Tel. 08625/7782

Verk. Sega Master mit 10 Spielen, z.B. Wonderboy III u. II, und Alex 2 u. 4, Psycho Fox, Golden All, Phantasie-Star und Hang on, tausche auch gegen PC und Mega Drive, Tel. 05084/4281

Verk. Sega Master + 2 Spiele für 150 DM, oder tausche gegen Game Boy-Set, Tel. 089/6792891

ATARI ST

Suche Festplatte (auch SH) + Populous + Promised Lands, Martin Kaletsch, Schulstr. 12, 3556 Weimar 2

Verk. unbenutzte USG Szenario Disk II Vietnam, VB 25 DM, Tel. 09528/609, nach Thomas fragen

Verk. tausche ST-Original-Spiele: Teabreak, E. H. Soccer, Falcon, Space Sim City, Kick Off 2, Imperium u.a. / BTX: 0610141283. Suche ST-Club!

Verk. für Atari ST: Xenon 1, + Archipelagos, je 20 DM, Tel. 089/8114254, Müller, Kelterweg 8, 8025 Unterhaching

Sammler sucht gut erhaltene alte und neue Orig.-Spiele. Zahle gut. Habe auch einige Spiele zum Tauschen. Tel. 0711/794285, ab 20 Uhr

Nur Orig. Tausche Maniac Mansion gegen Loom oder L.A. 2. Suche auch Rainbow Islands und Giana Sisters, Tel. 02253/6977

Verk. B. Illners S. Soc., u. BMX Code Master, beide je 25 DM, 100 % o.k. oder tausche Suche Sky Spy und Tetris, Tel. 0407112810, ab 18 Uhr. Original! Only ST

Verk.: Hard Drive, APB, Dragon Spirit, Xybots und Tootin für 120 DM, Indiana Jones 3 + P. 40 DM, Their Finest Hour 50 DM, Tel. 089/3145609

Verk.: STOS-Maestro (Orig.) für 35 DM + PD + Disk mit Bsp. FX-Sounds für 5 DM (nicht für ST-). Anrufen bei Marcel: Tel. 07572/5719, Di. - Sa. auf 14 Uhr

Verk. Atari 520 STM + Drucker + 2 Floppys + 2 Joypads + 12 Zubehör für 800 DM. Stephan Pesele, Marktgraben 4, 4558 Bersenbrück, Tel. 05439/2623

Tausche, kaufe oder verk. Orig.-Spiele und Orig. Infocom-Adventures, Suche Punderhead Hearts, Quarterstaff, Zork 3, usw. Tel. 0271/355297

Verk. Atari ST 520 + 2 Floppy + Mon. + 2 Joypads + Maus VB 1000 DM. Daneben viele Spiele (Liste anfordern). Tel. 08431/40400

Verk. ST-Orig. Bomb-Jack Wanted u. Suche TV-Sports Basketball. Alle Spiele mit Anleitung. Rufen an: Tel. 08151/12387 (Sebastian)

Verk. ST-Orig.: Sim City, Kaiser Populous, Khalaan, Bal. of Pow, Reich, Imperium, Mani, 2, Sp. 20, Pol. Out 2, Ind. 3, Gault of Th. House of Sh., Tel. 06421/31138

Suche für Atari: ST Super Sprint und Tom und Jerry, zahle für jedes Spiel 40 DM. Rufen: zwischen 18 - 20 Uhr an: Tel. 02636/1513, Sascha

Atari 1040 STFM zu verkaufen. Mon. 124 und Maus für 900 DM, rufen unter Tel. 02683/6772 an, fragt nach Achim

Private Kleinanzeigen

Suche Populous und Larry 3, biete dafür Double Dragon und Asterix im Morgenland. Rufen mal an: Tel. 06293/6531

Verk.: F-16 Combat Pilot 30 DM, Populous + Data Disk 50 DM, Grand Monster Slam 20 DM, Hostages 20 DM, Lombard Rally 15 DM, Tel. 089/3145609, auf 14 Uhr

Suche Kontakte zu ST-Usern im Raum Minden + Umgebung. Aufmerksam kaufe ich orig. Textarbeit in dt. Stefan Wißgott, Goethestr. 48, 4950 Minden

Orig.: Verk. Buffalo Bill - Rodogames für 20 DM, Schreib an: Andre Weigelt, ABT-Bernhard-Str. 13, 4834 Marienfeld

Suche Tauschpartner für ST-Software. Meldet Euch bei: Robert Ranzl, Tiergartenstr. 27a, A-6020 Innsbruck, Tel. 0512/81690 (18 - 20 Uhr), Austria

Suche für Atari 520 Speichererweiterung auf 1 MB oder mehr. Rufen an unter Tel. 0831/14224 (Gunter)

Verk. od. tausche Orig. Spiele, suche Hillstar, habe Imperium, Running Man, Indy, usw. Info bei Michael Will, Wesersstr. 28, 6086 Riedstadt 1

Suche Pirates, Silkwood, Klax, Continent, Circus, T. Thompson, Dune Master, Resolution 101, Block Out, Pipemania, Bl. Money, Zahle je 25 DM, Tel. 0931/887428

Verk. Orig. ST-Games Altered Beast, SS, Voyager, J.N. Go (je 25 DM), Weide-Speichererw. auf 1 MB (steckbar) 250 DM, Tel. 0511/791377 (Michael)

Verk. Top Games Orig.: RVF Honda 40 DM, und Maniac Mansion 40 DM, 100 % o.k., oder tausche gegen Sim City oder Indy III, Orig. Tel. 05241/37580

Verk. Atari 520 STM + Floppy 314 (zweifelhaft) für nur 500 DM, Tel. 06440/7182, auf 14 Uhr

Verk. ST-Orig.: Klax 40 DM, Lombard Rally 30 DM, Future Wars 40 DM, Fred Feuerstein 20 DM, Tausche Lynx-Modul Gaultier. Info unter Tel. 04221/66559

Suche Tauschpartner für ST: Schickt Eure Listen an: G. Treitzki, Schwarzenweg 53, 8960 Kempten, Tel. 0831/3532, 100 % zuverlässig!

Verk. für ST: Klax 35, Rainb. Islands 35 DM, Chose HD, Xybots 25 DM, je 20 DM. Heller Skelter, Voyager, Virus, Blasteroids... nur Orig. Tel. 0731/76634

Verk.: F-16 Falcon 30 DM, Startrak 30 DM, Elite, Vol. 3 = Bomb-Jack + Thundercats + Spaceharrier + Live and let die 30 DM, alle zus. 80 DM, Tel. 0511/3250066

Verk. Orig. Indy II 20 DM, Splat Fight 25 DM, STOS 40 DM, Orbiter 20 DM, Formula 1 GP 25 DM, Stunt Car 30 DM, Dark Castle 25 DM, Tel. 0531/336833, Holger

Verk. Orig.: Xenon 2, Midwinter, Rainbow Islands, S.E.U.C.K. je 45 DM, T. Thompson 35 DM, Tausche evtl. auch gegen Mega-Dr.-Module. Tel. 0221/317650

Verk. Orig. Two to Two Basketball für nur 15 DM, Tel. 02351/41128, Christian

Biete ca. 80 orig. Progr. Action, Adventure, Denk, Simulatoren usw. Tel. 06151/710844

Verk. Atari 1040ST, Monitor SM124, Systeme wie Fish, Elite, Populous... wegen Systemwechsel für 850 DM, Tel. 02152/518361

Verk. Atari 1040 STFM + SM 124 gg. Gebot (evtl. LC10). Suche Mega Drive + Module, Tel. 0451/83169, nachmittags od. abends

Suche Demos, Spiele (mit Preisvorstellung nur für STE) und Kontakt zu einem ST-(E)-Club. Info an: H. Köhler, Im Finstertal 2, 3437 Bad Soden/Allendorf

Verk.: After Burner, Window Wizard 40 DM, Red Heat, Clevelier u. Smart 20 DM, Seconds Out 10 DM, Turbo Out Run 50 DM, Vorkasse. Stefan Köhle, Laugingerstr. 10, 8500 Augsburg

Suche, tausche oder verk. neueste ST-Demos. Besitze über 300 Demos aller Art. Schreib an: Andreas Rotwinkel, Keplerstr. 15, 4412 Ostbevern

Verk. für Atari ST GFA-Basic 3 und Einsteigerpaket für 90 DM, Lombard Rally, Ice Hockey, je 30 DM, Super Sprint, Starfighter, je 20 DM, Tel. 02222/3312

Suche Kingdom of England, Tausche, kaufe u. verk. Orig.-Prg. Liste gg. r. Rückumschlag. Uwe Raupach, Postf. 1239, 4573 Lönigen, Tel. 05432/4512

Private Kleinanzeigen

Suche Anwendungen + gute Spiele für Atari ST 520, Thomas Vormweg, Lilienconstr. 22, 4100 Duisburg

Verk. neuerliches Rings of Medusa für Monochrom-Monitor an Meistbietenden; Alexander Hunecke, Tel. 0203/765209, auf 15 Uhr

Verk. / tausche Orig.: Habe: Teabreak, E.H. Soccer, Enduro Racer, Suche zum Tausch: Rings of Med., Kick-Off 2, Klax BTX/Tel.: 06101/41283

Atari Lynx (orig. verpackt, unbenutzt, mit Klax und California Games, Batterien) für 300 DM, Tel. 069/7071217

Softworks. Suchen und bieten Demos und sonstige Software. Rufen an: CH-044-26115 oder schreiben an: Urs Janett, Steinmatt 34, CH-6460 Airdorf

520 STFM, einpab. Floppy u. HF-Modulator + 3 Orig.: Rings of M., Dungen M., F-16 Falcon 700 DM, T. Parr, Hartigstr. 9, 6303 Hungen 1, Tel. 06402/1034

Suche gute Rollenspiele für ATARI (ST/E) bis 40 DM. Angebote an Hardy Ganten, Herrmannstr. 64, Hoyerswerda O-7700

Suche Maniac Mansion bis 25 DM. Schreib an: Michael Spörle, Schillerstr. 7, 6956 Neudenau, P.S. Suche auch andere Software. Listen an: Adresse

Suche dringend TOS 1.4-Systemdiskette. Angebote an: Karsten Dobrowski, Netherweg 2, 2802 Rastede-Hahn

Verk. Orig. F-16 Falcon mit dt. Handbuch für 50 DM, Tel. 0851/143111 (ab 20 Uhr)

Stop. Verk. Italy 1990 von US Gold für 75 DM, Harald Schindwein, Reinmuthstr. 33, 7500 Karlsruhe 21, Tel. 0721/557533, nur Sam. u. Son. 15 - 18 Uhr

Atari ST 190 + Teac-LW (950 KB) m. Gar. + div. Zub. + Lit. + Disk für FP-777 DM, Tel. 0241/78445

520 ST, 1 MB, 2 x 3.5", Mono-Mon. VB 90 DM, orig. verk. Software, Dungeon Master 1 + 2, zus. 100 DM, Bloodray, A. Reality 100 DM, uvm. Tel. 05222/14250 u. 02825/1598

Tausche Orig. Spiele: Dragonflight, Rings of Medusa, F-16 Combat, Weid Dreams u.a. Suche it came from the Desert. Tel. 02735/60565

Tausche und verk. Atari-ST-Demos. Sehr viele Demos vorhanden. Liste gg. 1 DM RP. bei: Mark Eisenhuth, Hauptstr. 6, 7100 Heilbronn

Verk. Orig. für ST: Starflight 50 DM, Drakhen 50 DM, Chambers of Shao 40 DM, Themadad 4.0 190 DM, H-Scanner 400 dpi 450 DM, Preise VB. Tel. 09244/1211

Orig. Red Lightning (Strat.) 30 DM, M. Ziegler, Tel. 0971/99028

Verk.: Sherman M4 35 DM, Their Finest Hour 45 DM, Chambers of Shao 35 DM, North and South 40 DM, Midwinter 40 DM, Populous 35 DM, usw. Tel. 0271/354711, Sascha

Orig. Ghostbusters 2 zu verkaufen (etwa 20 sFr.) David Berger, Grid. Places 14, CH-7100 Freiburg

Suche Tauschpartner für ST im Raum 6300 Giessen - Pohlheim. Listen an: Marco Glöckler, Kipp 6301 Pohlheim 2, Licher Str. 10, Tel. 06404/1704

Verk.: Aus Set, noch nie gebr., neue, orig. verk. SM 124 Mono-Mon.: 195 sFr. außerdem: Atari 260 ST 190 sFr. M.T.K. Po-Box 373, Worlbeich

Verk., tausche Police Quest 2, Larry, Gravity je 40 DM, Suche Rally 3, Space Quest 3, Space Ace. Rufen ab 14 Uhr bei 0379/99907 an

Verk. S/W-Mon. SM 124 und Color/SW-Schalter neu. VHB 2220 DM. Jens Bullenkauf, Landstrasse 12, 72290 Freudenstadt, Tel. 07441/84677

Ich suche Kontakte mit ST-Freaks im Raum München. Schreib an: H. Syd, Therese-Giese-Allee 61, 8000 München 83

Suche Tauschpartner für ATARI-Soft: Goly S., Postfach 13, 3476 Fürstberg

Verk.: Atari STE oder tausche gegen STFM 6 Mte. alt, Top o.k., außerdem: Orig. Spiele: Their Finest Hour 55 DM, Fighter Bomb 40 DM, Tel. 0671/75168

MIGHTY BOMB JACK™



TECMO™

© 1990 TECMO, LTD.

BONICO Serviceline

Haben Sie Fragen zu Bonico
Spielen? Möchten Sie Tips zum
Spielablauf? Unsere Spiel-
Experten helfen weiter!

Mo-Fr. von 15.00 bis 18.00

Nur. Ein Anruf genügt!

Tel. 06 907/62067

Schnellste Anfragen nur gegen Rückporto.

elite

Vertrieb: **BONICO**

Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Tel. 06107/76060

Private Kleinanzeigen

ATARI ST

Tausch/verk. St. Demos sowie alle bekannten Serien der PD-Soft., sowie günstige Orig. Spiele, Patric Nierae, Isarstr. 45, 4006 Erkrath

Tausche Duneon Master incl. Lösung, Indiana Jones ADV., Hard'n Heavy, jinks, 1. Personal Pinball, R-Type gg. Sim City od. Adventure, Tel. 07240/4514

Verk. Atari STE + Farb- u. SW-Mon. + 70 Disks (Softw. + Hardw. + Bücher + Zeitschriften). Preis kann ausgemacht werden. Tel. 07204/81988, Oliver

Verk. ST-Orig. Kult. Zak McKracken, je 25 DM, Battlehawks 1942, Populous Promised Lands je 20 DM, Spherical, Typhoon Thompson je 15 DM, Nebulus 20 DM, R. Kopf, Langenhorn Ch. 173, 2000 Hamburg 62

Verk. Orig. Buggy Boy, Black-Lamp 20 DM, Oids, Zak McKracken 30 DM, Populous 40 DM, Nebulus 20 DM, R. Kopf, Langenhorn Ch. 173, 2000 Hamburg 62

Suche: Invest. R. Dangerous 2, Sim City, Rings of Medusa, Brite: North & South, Rambo 3, Falcon 16, (Nur Orig.). Tel. 08669/6259

Verk. Atari: 520 ST + Floppy F314 + 1 MB + TV Modula + Joystick + Maus + 30 Disk. + Orig. z.B. Jarry II, Red October, V8 750 DM, Star Trek, 0561/41988, nur Mi. + Fr. + So.

Verk. ST-Orig. Pawn, Gauntlet 2, Jar-Treck, Mindshadow, Starfighter, je 30 DM, zus. 130 DM, Music-Studio 45 DM, Tel. 0211/272608, ab 20 Uhr

Orig. Tausch o. Verkauf: Red Storm Rising dt., Midwinter, Legend of the Sword, Thunder Blade, Tel. 0211/6801897, ab 17 Uhr, Franz

Speichererweiterung für Atari 260, 520, 1040, Mega 1, Mega 2, auf 2 MB 360 DM, 4 MB 526 DM, Mega 2 auf 4 MB 360 DM, STE 2 MB 236, 4 MB 450, alles auch als Kit. Tel. 069/232137

Verk. Orig. Imperium 40 DM, Lords of Conquest 25 DM, Gemini Wings 25 DM, MCC-Assembler 30 DM, Zeonig PD-Disketten ab 3,50 DM, Tel. 0871/51695, ab 18 Uhr

Verk. Orig. Axis Max, Hammer 25 DM, Interphase 30 DM, Triad Vol. 140 DM, Dark Cent. 30 DM, Roller Cost 25 DM, Day at. Viper 30 DM, Gauntlet 30 DM, Tel. 0531/336833, Holger

ST-Orig.: Stunt Car R. 35 DM, F-19 45 DM, Starlight 40 DM, Invest 40 DM, Powerdrome 30 DM, Orbtet 30 DM, Space-Rogue 40 DM, Their Finest 50 DM, 24h online, Tel. 0951/69487

Suche ST-Spiele: Nur Shadow of the Beast und Line of Fire. Tel.: 08205/1014

KONTAKTE

Suche zuverl. Gameboy- und ST-Tauschpartner. Orig. Tamminga, Grafenberger Allee 243, 4000 Düsseldorf. Bitte nur schriftlich.

Suche Tauschpartner für Amiga-Soft. Schickt Eure Listen an Oliver Prott, Kattenstr. 48, 4132 Kamp-Lintfort. Suche dringend Archon. Tel. 02842/10917

Happy-Comp. Jahrg. 87/89 für je 25 DM, abzugeben. Tel. 089/292065, ab 16 Uhr

Habe Tips für Larry 1,2,3. Suche abhängig davon Modul für den Game Boy. Tel. 06421/66419

Bis zu 100 DM Nebenverdienst täglich. Durch leichte Tätigkeit von zu Hause aus. Info gg. 1. DM RP T. Dein, A. d. Weiermaier 149, 5000 Köln 90

Wer den EOK (ersten dt. Kick-Off-Club) noch nicht kennt, sollte uns schreiben: Nähere Informationen: EOK, Candgraben 11, 5303 Bornheim 1

Verk. Atari Lynx kompl. mit Netzteil + drei Games (Bluelight, Gauntlet und Electrocop) VB: 430 DM. Tel. 05521/5710 Stefan

Wer nicht gerne halbe Sachen macht, sollte in diesem Club eintreten: The Expedient Club Thorsten Zimmermann, Mühlenstr. 2, 4230 Oberhausen 1

Verk. Atari-Lynx + 5 Games, Preis VB: Suche billige Mega-Drive Games, bitte melden bei: Tel. 0211/277062

Private Kleinanzeigen

Suche Tauschpartner für Speccy 48 K. Listen an: Michael Meyer, Damstr. 8, 7858 Weil

Weicher nette Amiga oder C64-Besitzer hat Lust mit mir Erfahrungen auszutauschen? Tel. Bx 089/3455335.

Wer will seine alten Power Play-Hefte loswerden? Bin für jede Ausgabe unendlich froh. Schickt sie an Marc Sieber, Zopfstr. 6, CH-8134 Adliswil

Postspiele: Ölbarn und Tennis König suchen noch einige Mitspieler. Grats bei M. Kittel, Friedr.-Abbeck-Str. 54, 5828 Ennepetal

Beim schon laufenden Postspiel Fussballbundesliga 90/91 sind noch Plätze frei. Infos bei Monte Miersch, Rathenausr. 1, 3012 LGH. gg. 1 DM

Berliner Sega-Sega-Mega-Drive u. Nintendo Club Double Trouble sucht Mitglieder aus ganz Deutschland: Double Trouble - Der Club, Tel. 030/649816

Biete Spielserweiterungen für CFC-Spiele aus Comp.-Zeitschriften, 100 Extra-Bilder für 20 DM ("Fire" aus SG 7/86) + VK + NN, Yesil, Eiselestr. 13, 7580 Bühl

Atari 2600: Biete je 100 K. Coder, Indy 500, Night Dr. Warriors, nur komplett m. Hülle, auch andere Sp. anbieten. Tel. 02381/400136

Suche Power Play-Hefte 1/89 bis 6/90 (auch Sonderhefte). Angebote an Daniel Hegele, Santsüw 15, 7989 Armtzell, Tel. 07520/6940

Verk. Disketten, DD-I, für Schneider CPC 464 + 30 Disks + Orig. Spiele für nur 350 DM. Tel. 07163/73239, Werner

Suche neue Kontakte aus Deutschland. Schreibt an Dave Efelberg, Hermann-Tief-Weg 13, D-4400 Münster. 100 % Antwort

Suche Kontakte zu Atari 7800-Besitzern oder Clubs zum Austausch von Infos. Schreibt an: Christian Ridder, Ginstenweg 9, 4950 Minden

Hallo Leute, C64 und A500-User, derzeit in Halle, suche Kontakte. PS vergeßt die Raubkopien, o.k. Bringt nur Trouble, Malle Eduard, Heuplatz 4, A-9220 Kleinlurt

Suche selbstg. Basic-Programm für PC, Anti-wits mit eigenen Programmen. Bes. gut L-sings werden belohnt. Fabian Haid, Fayerstr. 30, 7410 Reutlingen

Entstehendes Label sucht Grafiker (Raum Hannover), Assembler, Programmierer und Spielkonzepte für den Amiga. Kontakt: Tel. 0511/562454, abends

Suchen Nadel-Sammler im aller Welt zw. Tausch: Adrian 20 und Yasha 9, Machayekhy, P.O.B. 1811, IR-51335, Tabriz, Iran

Verk. ASM (12/89 - 4/90), Happy-Computer (12/86 - 12/89), Computer-Live (1/90 - 12/90), Chip (9/89 - 12/89) 64er (3/87 - 5/89) Tel. 0221/731326, Ingo

Suche Amiganer für Federnick (bin 17 Jahre alt). Wenn du Lust hast, schreibe an Christian Brandt, Feselenstr. 47, 8070 Ingolstadt

Future-All-E.V. sucht noch Mitglieder für C64/P + 4/C-128/Amiga und PC. Kostenlos Infos bei Matthias Stahl jun., Stephanstr. 53, 5040 Brühl

Suche Power-Play 6/90, zahle 10 DM + Porto. An Daniel Hegele, Tel. 07520/6940, ab 17 Uhr

Verk. ASM 1, 1/87, 9, 10, 12/88, 1-5, 7, 9-12/89, Sonderh. 1-6, Computer-Live 1-12/90, Amiga DCS 1-2/90. Tel. 07724/3773

The Pioneers. Wir suchen Lösungen und Tips zu allem für unsere Biotechik. Bitte an: The Pioneers-Urnia-Meran, Ostnstr. 6, 139012 Meran

Suche das Handbuch für Hacker von Rathmann/Schalla, nehme auch Fotokopie. (Origipreis + Kopiekosten). Angeb. bitte an den Priester PF 11, A-1166 Wien

Zu verk.: 24-Nadel-Drucker, 10 % Rabatt und keine Versandkosten. Näheres am Telefon. Nr. 08533140, Stefan Kurath, Schweiz

Wir suchen wieder Leute zum Tausch von Videos. Habe: Die Harder, Roboc, 2. usw., Stand: 11/90. Ruft an. Tel. 02564/32509, 19 Uhr, Jörg. Nur neueste Filme.

Verk., Tausche, kaufe alles, was mit Gameboy, PC-Engine, Neo-Geo, Mega-Drive zu tun hat. Lynx + Gauntlet - 300 DM. Tel. 089/1409732, ab 13 Uhr

Postspiele, Suche Infos zu Postspielen. Schickt Eure Infos an: Tobias Brückner, Bernerser Str. 11, 3628 Auetal, BERN

Private Kleinanzeigen

CPC-Power-Int. ist das ultimative dt. CPC-Fanzine. CPI bietet alles. Am 4.2.91 erscheint für 4 DM Ausg. 6 bei CP, Im Vogsang 17, 5000 Köln 50

Du besitzt ein Videospill, und bis noch nicht in unserem Club? Dann wird es aber Zeit. Info unter Tel. 02202/37659 anfordern

Suche Module für NEO-Geo. Tausche auch MD- und PC-Games. Andreas Knauf, Tel. 02202/37659, ab 19 Uhr

Suchen Mitglieder für Computercub PCC im Raum Köln und Redakteure für die Clubzeitung. Bei Interesse: M. Schmitz, Birkenweg 1, 5024 Pulheim

Verk. Atari 130 XE + Floppy 1050 + Joystick + 170 Disk 1: 500 DM. Kopfhörer AKG 180 Parabolic nur 180 DM. Tel. 06522/2988, ab 17 Uhr

Semak/Schneider Grafikteam. Wir suchen Mitglieder. Auch Anfänger. Schon 11 Mitglieder. Write to: Nicolas Semak, Eysenckstr. 49, 6000 Frankfurt M 1

Suche Tauschpartner für Amiga Software: Liste an: H. Elera, Brodendich 38, 4242 Rees 3

Suche Power Play, komplett Jahrg. 1988 und 1989 dazu Jan - Okt. 90, Güter Zustand ist Voraussetzung, zahle bis zu 80 DM. Rene Lukinost, Holmerallee 11, 5000 Köln 71

Versch. Zeitschriften u. Bücher abzugeben, z.B. ST-Magazin, MC, Elektronik, usw. Alle Top-Zustand, Liste gg. Freumschlag: Lerch, Wendg. 9, O-2400 Wismar

Verk. BTX-Editorplatz, bestehend aus: Monitor, Tastatur, und Drucker. Preisgünstig, auch einzeln. Tel. 02241/316439

Verk. folgende Computer-Hefte, Stick 5 DM: Per N.N. Power Play 1, 2, 3, 4, 7, 8, 9, 10, 11, 12/90, ASM 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 9/90. Tel. 02822/52450

Verk. Amiga-Software. Tel. 0208/28473

Wallenstein: Das Postspiel zum 30. Krieg, 7 Mitspieler streiten um die Kaiserkrone, Infos (RP) bei Bernd Ostler, Osterstr. 3, 3200 Hildesheim

Wer verleiht mit billig Neo Geo-Spiele. Preis nach VB, Tel. 08395/7205

Zahle bis zu 100 DM für leere Telefonkarten. Suche auch Kontakt zu anderen Sammlern. Näheres unter Tel. 0921/44944, Werktags ab 18 Uhr

Suche dringend: Hintbook od. Kompletts zu Bureaucracy, Lsg. zu Computations. Angeb. an: Holger Plank, Tel. 09441/39772, Werktags ab 16.30 Uhr

Für Bastler. Verk. mehr oder weniger dt. Joysticks (Comp., Quicksick II, Turbo + andere) Stück 5 DM. Tel. 04765/1075, auf Band

Suche coole Contacts over the world / K. of 2. M. United, St. 23.9.90, Suchen Oper. Thunder und Hot Stuff, T. Hille, Klosterberg 12, 6233 Kelkheim

Tycob. Die Mehbox in Landsberg am Lech. Zahlreiche Online Games und eine Menge Software vorhanden. Die Nummer: 08191/21029

Suche Kontakte zu Amiga-Usern(nen) (13-99), zwecks Erfahrungsaustausch u. gem. Projekte. Now write to: Klaus Hermanns, Weberstr. 42, 4190 Kleve

Wir testen alle neuen Videospiele, bringen alle News und Tips zu (fast) allen Spielen. Info unter Tel. 02202/37659 (Andreas) anfordern.

Suche Tauschpartner für MS-DOS, C64- und Amiga Software. Call: 04522/1 D in 2800 Bremen 33

Wer verkauft od. tauscht mit mir Spiele fürs Lynx od. PC, so ist in München CH-026115: Urs Janett, Steinmatt, CH-6160 Altdorf

Grafikador, Oder für Spiele-Projekt, G. F. Hamann, Barther Str. 3, O-1093 Berlin, Tel. 321243

Suchen Kontakte für alle Rechner. Hast Du einen Amiga, PC oder ein M7C? 26115: Urs Janett, Steinmatt, CH-6160 Altdorf

Bekannter Ex C-64-Mann sucht fähige Amiga-Group. Optimal: Raum Aachen-Düren, also Outlands, you know 054556 B 5170 Juelich

Ich suche das Powerplay Sonderheft "Die besten Spiele 1990". Ich bin ca. 3 DM. Christian Janiesch, Tel. 0441/66069

Romeo Knight grüßt alle guten und schlechten Amiga-Musiker (z.B. U. J. N. N. Biederts, Fritz, Fratz) und m. Kameraden. Tel. 0211/453407

Private Kleinanzeigen

Active line search for members like speaker music artists and coder, write faster than light to Ivan Bessir, Monschauerstr. 1, 5168 Niedeggen 2, 100 % Back

Suche 100% zuverl. Tauschpartner für Amiga. Habe PQI, KOI-HI, SIM City etc. Schickt Listen an: Myriam Mielke, Am Beckerkamp 37, 2050 Hamburg 80

Handheld-Club Wuppertal. Tausch / Spilen / Infos - Alle Game-Boy u. Atari-Lynx-Fans sind herzlich eingeladen. Tel. 0202/454487

Kaufe SMD + SM-Module zu Toppreisen, ab 25 - 75 DM pro Spiel. Hardware zu 50 % NP, auch PC-Engine u. Neo-Geo. See you. Mike, Tel. 08745/407 ab 18 Uhr

Suche Zak McKracken (deutsche Vers.) Orig., C64, Tel. 04731/6079 (Henning)

Suche Spiele für Apple Mac. Auch Erfahrungsaustausch. Ab 18 Uhr. Tel. 04351/44668, Christian Möller, Veilchenweg 2, 2330 Eckernförde

Ich, 16jähriger CPC'er, suche verspielteten Mitspieler in Raum Frankfurt/Main wohnt. Wer hat Lust auf CPC? Man wähle! Tel. 06171/25002 (Dirk Becke)

Suche Kontakte zu PC-Inhabern zwecks Erfahrungsaustausch. Schreibe an: Michael Prühl, Gluckstr. 4, 7500 Karlsruhe 21. Oder ruft unter 0721/552081 an.

Suche Games für CPC464 auf Tape. (Test Drive 2, S. Wonderboy, P47-Thunderbolt). Zahle bis zu 10 DM. An: Andi Huber, Kampenwandstr. 5, 8208 Kolbermoor

Suche Rollei-Spann-Fan's zwecks Erfahrungsaustausch. Tel. 02104/42803, Stephan oder S. Ridding, Schildschieber Str. 61, 4006 Erkrath

Suche megagünstig Module und Zubehör für mein megamäßiges Megadrive. evtl. auch Tausch. Tel. 040/7605374

Postspiele: Suche Informationen über Mitspieler. Infos an: Tobias Brückner, Bernerser Str. 11, 3628 Auetal-Bern

Der Amiga- und Gameboy-Club. Viele Clubvorteile für Mitglieder. AGC, Postfach 102211, 3500 Kassel.

Suche Tauschpartner für Amiga. Listen od. Disks an: O. Eichenberger, Pappelweg 3, 3013 Bern, CH

Suche Kontakte zu Plus-4 & PC Usern im Raum Köln/Bonn & Brühl. Schick mir einen Computer-club? Wie ist es mit Future Art? M. Stahl, Stephanstr. 53, 5040 Brühl

Suche die besten Compackers und Utilities. Nur Neustes. Sendet Disks an: Damm Chris, Spallierhofstr. 5, 4020 Linn, Österreich, Kopiere gg. auf

Verk. Atari Lynx mit 5 Spielen, Akkus + Ladegerät und Netzteil für 450 DM. NP 700 DM. Sofort Anrufen: Tel. 06142/81149

Suche Kontakte zu Amiga-Clubs in Österreich. Schreibe an: Gerhard, Postfach 14, A-8700 Leoben/Stmk. PS: Suche Suche-Source-Code. Zahle gg.

Verk. 2 Competition Pro Joysticks (schwarz) für 20 DM. Auch einzeln zu verk. Marco Seiffert, Tel. 02183/6207

Suche Tauschpartner für Amiga 500. Schickt Listen an: Profiwinsky Ernst, St. Jakob 3, A-9400 Wolfsberg, Kärnten-Austria

Suche Tauschpartner für Amiga mit neuester Soft. Schreibe an: Sebastian Lehmann, Tessiner Str. 36, 2800 Bremen 11, 100% Back.

Weicher Videospieleclub behandelt MD, Engine SG, NEO-Geo, Game Boy, Lynx, Master und NES! Info unter 02202/37659 (Andreas) anfordern.

Verk. HC Spielzeit 1/86 bis Power Play 11/90 kpl. 100 DM, ASM 1/88-7/90 u. SH 1-7 kpl. 100 DM. Alles zus. 170 DM. K.P. Möller, Schwarzenstr. 9, 8952 MOD

Über 70 Komplettlösungen, Codes und Anleitungen vorhanden, schon ab 20 zu haben. Liste gegen frankierten Rückumschlag bei: R. Martini, Ostwall 3, 4600 Dortmund 1

Verk. Orig. (Cass.) f. C64 3 - 10 DM. Auss. HappyComp. Run, Joystick, ASM u. ASM Special, sehr günstig, gut erhalten. Tel. 05173/7490, nur Dienstagsabend

Suche neuen oder gut erhaltenen Joystick Quicksick 2 ohne Mikroschalter für 20 DM. Michael Rupprecht, Hermsdorf 13, 8808 Herrieden

Private Kleinanzeigen

Kaufe "Power Play" Jahrgänge 1988/89 kompl. Zahle 7 DM pro Heft. Nur 1a-Zustand. Krause, Alt-Karow 45/46, 1123 Berlin-Karow

Suche Mitspieler(innen) für Middleage 2. O-Postspiel. Strategie-PBM. Gratisinfo (Rückport): Christoph Stahl, Fichtenweg 6, 8301 Rudershausen

Kaufe, tausche, verk. Spiele für SNK Neo-Geo. Alle Fans bitte melden. Habe auch MD u. PC-Engine. Andreas Knauf, Tel. 02202/37609 (ab 16 Uhr)

Verk. für CPC: Multiface 2, 80 DM, sowie Spiele auf Cassette Orig. Wilfried Günther, Lessingstr. 5, 5401 Urmitz

Noch einige Plätze für die Postspiele Bundeskanzler und Tenniskönig frei. Kostenlose Infos bei Martin Kittel, Fried.-Asbeck-Str. 5a, 5828 Ennepetal

Suche coole Amiga-Contacts. Swoboda Rainer, Waldmüllerstr. 11, A-4910 Ried

Suche Käufer meiner C16 Orig. Prog., C16 defekt. Meiden bei Titor Mahl, Mirabellengr. 4, 5210 Troisdorf 16. Tel. 02241/46733

Ich suche das Power Play Heft Nr. 10/89. Ich zahle 7 DM. Wer es hat, ruf mich bitte an: Meine Nummer: Tel. 04104/5772

Austria: Kämpfer sucht Party zwecks gemeinsamer Drachennagd. Wer kauft mit mir IBM-Rollenspiele. Rudi Schlatter, Haydengasse 9, Graz. Tel. 0316/838096

MS-DOS-PCs

Verkaufe Originals: SQ2.3, LSL3, Populous, je 45 DM. Stargider 30 DM. Stefan Kirsch, Weinbergstr. 5, 8371 Patersdorf. Tel. 09923/1828

Tausche original Oil Imperium (3,5", 100% o.k.). Steffen Rinsland, Mittelweg 10, 3579 Frelendorf. Tel. 06691/5935

Verkaufe Adib-Komp. Paket mit allen Handbüchern, 2 Monate alt, VB 350 DM. Außerdem "Don't go alone" (50), Budokan (45). Tel. 02202/83111

Verkaufe 5,25"-Originals neu: Populous, Bundesliga-Manager, FM World Cup, Rings of Medusa, Face off, Eishockey, je 30-60 DM. Tel. 0441/26441 (Jürgen) ab 18 h

Verkaufe MS-DOS-Originals: Silent Service II 5,25" für 50 DM, Space Quest III 5,25" u. 3,5" für 45 DM, Day of Viper 5,25" für 35 DM. Tel. 0931/274698

Verkaufe o. tausche original Zak McKracken 40 DM. Great Courts 35 DM, Bad Cat 20 DM oder gegen Populous etc. Tel. 06542/41675 (PC)

Verkaufe Originals: Pool of Radiance, Curse of the Azure Bonds, Don't go alone, Star Control usw. (evtl. auch Tausch) Tel. 0271/75634

Verkaufe PC-Originals (alle 5,25"): Larry 2, Waterloo, Speedball, je 35 DM, 30 DM, 25 DM. Christoph Silberbach, Firmungstr. 30-32, 5400 Koblenz

Infocom-Adv. Borderzone und Magnetic Scroll-Adv. Jinxer, beide neu u. originalverpackt, je 55 DM. Tel. 05103/8546

Suche Tauschpartner!! Habe z. B. Ultima 6, Larry 3, Railroad Tycoon, Populous usw. Tobias Coring, Dachsgang 7, 2150 Buxtehude. Tel. 04161/87199

Tausche u. kaufe PC-Originals. Suche: Populous, A-10 Tank, F-16, Railroad Tycoon, UMS, Tank Platoon, LHX, Hawk 588, Gunship, und viele mehr. Tel. 02851/1513

Tausche Microprose Soccer u. Bards Tale 1 oder Face Off gegen TV Sports Football oder Bundesliga-Manager. Alles in 3,5" u. original. Tel. 07031/803592

Verkaufe Decision in the Desert, 5,25", für nur 45 DM. Strategie um Rommels Wüstenkriege. Rainer Oberbauer, Hildegardplatz 13, 8960 Kempten

Big Three-Vollversion für nur 9 DM (m. Anleitung auf Disk). Gedruckte Anleitung 5 DM! Rainer Oberbauer, Hildegardplatz 13, 8960 Kempten

Verk. PC-Orig. Zak McKracken (5,25"), Combat Pilot (5,25" CGA), F-16-Falcon (3,5"), für 40 DM. Erik Stelzer, Sandweg 11, 6309 Rokenberg. Tel. 06033/66804

Verkaufe Euro-PC, 640 KB, mit Monitor (mono) und verdammt viel Zubehör für 1300 DM. H. Reiß (b. Familie Rädler), Sonnenhalde 38, 8998 Lindenberg

Tausche PC-16 gegen Amiga 1000 oder 2000 B. Der PC ist wie neu. Joystick u. Maus u. Spiel u. Hercules-Grafik-Monitor. Tel. 02905/1011 ab 19 h

Verkaufe: F-16 (30), Carrier Command (30), PT 109 (40), 688 Attack (45), Pirates (50), M1-Tank (55), bzw. Tausch gegen Silent II, Centurion, Their finest Hour. Tel. 0261/401978

Verkaufe original Centurion und Populous je 30 DM. Tel. 02541/70956

Verkaufe für IBM-PC (3,5"): Champ of Kryn 50 DM, Drakking 50 DM, Secret of the silver Blades 50 DM, zusammen nur 135 DM zuzügl. Porto. Tel. 0631/60212

Verkaufe Originals: Larry 2, G.P. Circuits je 40 DM, Bundesl. Manager 35 DM, Purple s. day 30 DM, Fast Break u. Cloud Kingdoms je 20 DM. (Auch Tausch) Tel. 06074/3831

Tausche Lords of Conquest (5,25"), Arche des Captain Blood (5,25"), gegen Wing Commander, Kings Quest I-III, Space Quest I-III, Legend of Fairhall (alle 5,25"). Tel. 0971/62378

Suche LL 1, SQ 1, PO 1 für je 30 DM. Außerdem Railroad Tycoon, Zak, Sim City, KO 4, Ch. of Kryn je 40 DM, und Silent Service 2, Heroes Quest je 50 DM. Tel. 0209/512974

Suche PC-Spiele! Nur Originale in einwandfreiem Zustand! Schick Eure Liste an: L. Wulf, Gerhard-Hauptmann-Str. 2 b, 4006 Erkrath

Verkaufe (orig.) PC- und C64-Spiele, z. B. Mikror, Soccer (C64) oder Promised Lands etc. (PC). Ruffert an, es lohnt sich! Tel. 0821/62699 - Preise VB !!

Suche Indy 500, Out Run, Hard Drivin (alle Car Games), LHX, PGA-Golf, California Games usw. gegen wirkliche Super-Spiele. Tel. 07259/1720, Markus verlangen

Suche zuverl. Tauschpartner. Habe Spiele wie LHX, Sim City, etc. Liste an Th. Goldfuß, Albst. 13, 7208 Spaichingen (100% back)

Suche F-19, Bad Blood, Cadaver, A 10, Captive, Battle Comm., Wings, Lightspeed, Team Yankee, Indy 500, Corporation etc. (nur Originale) Tel. 05361/52198

Verkaufe: Weird Dreams (5,25"), Handbuch in Deutsch, fast alles neu, für 50 DM. Tel. 07621/792398

Kaufe Orig.-Software zu vernünftigen Preisen! Zum Beispiel Stormovik, Supremacy, F-15 II, Bad Blood, F-19, Muds, Tower of Babel etc. Tel. 07151/24356

Verk. orig. Games: Sim City, North-South, Pirates, Port of Call, Railr. Tycoon, zu je 40 DM. Roland Meier, Tel. (CH) 061/982800

Verk. oder tausche Cyatt 30 DM, Ace of Aces 20 DM, Arctic Fox 30 DM, Golf 30 DM, Pegasus 30 DM, F-15 Strike Eagle 25 DM, LHX 65 DM, Mind, 30 DM. Tel. 07151/24356

PC-Originals: Rings of Medusa 40 DM, Kampgruppe 25 DM, Starflight 35 DM, Def. o. the Crown 25 DM, Tongue of Fatman 25 DM, Hardball II 25 DM. Tel. 0234/66575

Tausche Railroad Tycoon o. Chuck Yeagers II o. F-16 Combat-Pilot gegen LHX, Flight of Intruder, Wing Commander usw. Tel. 06703/2170

Biete (5,25") DM 40 für: Carrier Command, 688 Attack, Battlechess, Hissler, Rad Lightning, Pirates, Rings o. Medusa, Starflight II, Jeanne - Darc usw. Bold, Hottback 42, 2300 Kiel

Suche Originals: PGA Tour Golf, F-15 Strike Eagle, MA-Tank, Platoon, Wing Commander, Ultima 6, LHX, Attack Chopper. Tel. 02056/4211

Suche Originals für IBM-AT (VGA): Wing Commander, Course of the Azure B., LHX, TFH, Face Off, Walkdown etc. Tel. 05642/1622

Suche billige MS-DOS-Software! Angebote an: Philipp Wanning, Am Brink 26, 3201 Barenrode

Verkaufe PC- (3,5")-Disks original: Their finest Hour (45), Indy 3 (35), alle deutsch. Tel. 04256/305

Wingleader, Xenomorph, Stormovik, Pool of Radiance, Gunship, Lightspeed, Wings, Captive und andere (nur original). Tel. 05361/62196

Suche Tauschpartner für PC-Games. Habe Ultima 6, Xenon 2, Indy 500, usw. Tel. 05652/4939

NEU

Ein Basic wie kein anderes



Der Traum aller GEOS-Anwender:

Spiele, Lernprogramme, Anwendungssoftware, Utilities, Grafiktools und vieles mehr selbst entwickeln. Mit GeoBasic wird dies zur Wirklichkeit!

- Statten Sie Ihre Software mit dieser brandneuen Programmiersprache so professionell aus, wie Sie es von GEOS-Programmen kennen.
- Sie werden mit Mauszeiger, Fenster, Menüs, Dialogboxen, Grafikanzeigen, RAM-Disk-Zugriffen und anderen Leistungsmerkmalen wie ein Profi umgehen.
- GeoBasic enthält neben einem schnellen Editor über 100 Befehle und Funktionen zur Programmierung von GEOS-Applikationen.

Das besondere Plus: Sie entwerfen die Benutzeroberfläche einfach am Bildschirm, mit Joystick oder Maus gesteuert. GeoBasic generiert automatisch den nötigen Programmcode.

Und wenn der »Basic Grabber« Ihre bisherigen Programmtexte einliest, was steht dann einem gründlichen Face-Lifting Ihrer Programme noch entgegen?

GeoBasic – der programmierte Erfolg.

Bookware, ISBN 3-89090-245-6, unverbindliche Preisempfehlung DM 89,-



Berkeley Software

Markt & Technik
Zeitschriften • Bücher
Software • Schulung

13060606

POWER PLAY CONTACT

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

MS-DOS-PCs

Tauschpartner für PC-Software/Spiele gesucht (3,5", 5,25"), Chris Pakka, Vierzigmannstr. 75, 8520 Erlangen

Verkaufe für MS-DOS: Kings Quest 4 für 50 DM, Hillstar 40 DM, 07743/6400 (Markus)

Verkaufe/tausche Strat- und Rollen-Spiele (PC, orig.), z. B. Four of Dreams u. Mech. u. S. of the Samurai u. Sil. Service II u. Wing Commander (suche KQ.B.T., Trolls u. a.). Tel. 04127/1567

Inform u. Synapse-Adventures gesucht. Nur Originals. MS-DOS. Angebote an Tel. (A) 0222/7610864

Tausche Wing Commander, Railroad Tycoon, SS 2, Ultima 6, Indy 500, gegen Wonderland, Ishido, Sim City, Earth, Hudson, oder andere neue Games. Tel. 18 h 08238/2778

MS-DOS: Verk. zwei Spielepakete günstigst mit Spielen wie z. B. Buck Rogers, Ultima 6, Silent Service II, Wing Commander und acht andere Topselle. Tel. 09131/205520

Tausche versch. Sierras gegen Testdrive III, Crash Course oder Railroad Tycoon, Suche Tauschpartner im Raum Nürnberg. Tel. 0911/755711

MS-DOS-Spielepaket: Wing Comm., Buck Rogers, Ultima 6, The fin. Hour, Legend of Fairhail. Tel. 09131/205520

Hallo! 1 Suche billige Spiele für den PC. (Sim City, Loom, Larry 2 und andere Adventures). Bitte schnell melden bei Tel. 0717/77251

Verkaufe Originals (5,25"): Micropro, Soccer, Manhunter, Reise 2, Mittelg. der Erde, Football-Manager II, Exp.-Kit (je 20 DM); Test Drive, Hotshot, GP-Tennis (je 10 DM). Tel. 05202/4528

Verkaufe oder tausche Spiele: Zak McKracken (3,5"), 30, Xenomorph (5,25") 45 DM, VGA-Spielbox u. Zusatzdisk (5,25") 30 DM. Tel. 07082/7363

Verkaufe Originals: Populous 45 DM, Keef of the Th. 40 DM, Suche PGA-Golf, Pirates, Pop Promised Lands. Tel. 08450/659

IBM-Originals: Redstorm, Red Lightning, UMS - Scenery-Disk, Heroes of the Lance (je 40 DM); Silent Service II, Lost Patrol (je 55 DM). Tel. 05251/730429

Achtung!! Suche dringend EGA-VGA-Monitor! Der erste, der mir diesen bis zu 400 \$fr anbietet, bekommt ein Super-Geschenk. Tel. (CH) 0041/6545492

Verkaufe Starflight II, Xenon II. Tel. 08141/5526 (Markus)

Verkaufe billig Adib-Komplett-Paket, fast neu, nur 2 Mon. alt, VB 350 DM. Tel. 02202/83111 (Christian)

Verkaufe Xenon 2 für 50 DM, Starflight 30 DM, Wizard Wars 20 DM, Hotshot 15 DM, und andere ab 10 DM. Tel. 0531/610376

Suche Lösung zu KQ II und SQ I und zu Heroes Quest (The Magic User). Bitte an Oliver Graham, Schlierenweg 6, 7086 Neresheim

Suche immer noch Space Quest 1, zahle bis 25 DM. Suche außerdem alte Power Plays (1/88 bis 1/90). Tel. 09720/408

Suche Originals von PQ 2, North & South, Wolfpack, Zahle VB 35 DM. Bitte nur bis inkl. Jan. 91. Tel. 05307/4290

Verkaufe/tausche Originals (5,25"): KQ I, SQ II, PQ I, etc. Suche Pirates, Ultima, Larry II, PQ I und andere preisw. Adventures / Rollenasp., Strategiespiele. Tel. 02202/82641

Originals zu verkaufen: Larry II, III, SQ III, KQ 4, PQ II, Silent Service II; Liste bei Tel. 08555/689

Verkaufe: Stormovik, Times of Lore, Gunship, Carrier Commands, Silent Serv. II, Millennium 2, Flight of Intruder, The fin. Hour, oder auch Tausch (nur Originale). Tel. 05361/52196

Adib-Soundkarte mit Visual-Composer, kaum benutzt, für 350 DM VB zu verkaufen. Tel. 06192/45862 ab 17 h

Verkaufe Originals: Populous (5,25"), Star Flight 2 (3,5"), Maniac Mansion (5,25"), alle zu je 30 DM. Tel. 040/5221362

Tausche oder verkaufe Originale: z. B. Grand Monster Siam u. andere. Schickt Eure Listen an: Peter Norrmann, Alte Warburgerstr. 33, 3530 Harburg

Verkaufe Populous, Sword of Samurai, Their finest Hour, Airborne Warlord für kompl. 190 DM. Tel. 0241/872745

Verkaufe für IBM: Times of Lore von Origin für nur 30 DM. Tel. 02623/4455

Police Quest 2 (3,5" u. 5,25") für 65 DM; John Madden Football (5,25") für 45 DM; Tool RSM-Verwaltung für 30 DM. Tel. 07306/2949

Originals zu verkaufen: Tank Platoon 60 DM; Indy 500 45 DM; beide für 85 DM Günther Polendik, Zehntfeldstr. 260, 8000 München 82

Verk. Original-Games: Ultima 6, Harpoon, Their fin. Hour, RR-Tycoon, für je 40 DM, zuzügl. NN/Porto. Tel. 07152/48621 (Ralph)

Verkaufe (5,25"): LSL 1-3, Sil. Serv. 2, Intruder, Zak McKr., Maniac Mansion, ROM, GAG, Tiebreak, Micropro, Soccer, Batman, Wolfpack, KQ 4, Ultima 2-6, Italy 90, Testdrive 2, (3,5"); Indy 3, Populous, PQ 2, Sim City, LNJ 2, LHX, SQ 3, je 30 - 50 DM. Suche Wing Commander, Monkey, Cadaver, Klax, RR Tycoon. The f. Hour, PGA Golf, SQ 4, KQ 5. Tel. 089/8541499

Verkaufe Ghostbusters 2 für IBM-PC um 45 DM oder Tausch gegen Days of Thunder (5,25"). Tel. 05241/29529

Verkaufe MS-DOS-Originals: Face Off, Budokan Blue Angels je 40 DM; M1 Tank Platoon, Their fin. Hour, Populous inkl. Promo, Larry 2, SQ 3, RR Tycoon, Sil. Service 2 je 70 DM. Tel. 08271/5592

MS-DOS - Suche Tauschpartner für 5,25" und 3,5". Habe gute Spiele. Schicke Deine Liste an: Junjo Christof, Rte. Schiffen 8, CH-1700 Freiburg

Verkaufe 686-Attack, Face Off, E-Motion, European Space-Simulator. Tel. 07967/8148

Adib-Soundkarte mit Composer 220 sFr, Their fin. Hour 4 sFr, Mean Streets 3 sFr, Centurion 30 sFr. Tel. (CH) 0041/41421701 ab 18:30 h

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das Angebot, der Verkauf oder die Verbreitung von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von »Raubkopien« verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über 100 000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalpreiswert. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahme ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erzielungsberechtigte haften für ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

Verkaufe Originals: Redstorm Rising, Sybox Starbomber (beide 5,25") zu je 40 DM, 686 Attack (3,5") 30 DM; Chess u. Battle of Britain (5,25") zu 20 bzw. 50 DM. Tel. 09331/7249

Suche Tauschpartner für PC (5,25"). Habe RR Tycoon, PGA, Ultima 6, Monkey Islands. Tel. (CH) 031/517164

PC-Originals: Might & Magic II (5,25") 35 DM; RR Tycoon (3,5") 45 DM; Fountain of Dreams (3,5") 35 DM. Andre Egeler, Neuburger Str. 53, 8900 Augsburg

Verkaufe Original "The Three Strooges", Pete Rose Baseball, Hardball auf 5,25 u. 3,5". VB: 25-30 DM. Auch Tausch möglich. Tel. 09961/6867 ab 15 h, Chris verlangen

Suche Populous-Freak zwischen Austausch von eigenen Werten. Tel. (CH) 057/481484

Verkaufe XT, 5,25"-LW, 10 MB, CGA-Karte. Tel. 04043/662369474

Aufg. orig. MH 2, Wing Commander, Heroes 2, Xenon 2, Starflight 1 u. 2, und andere. Suche PGA Golf, Wonderland, Klax etc... Tel. 05631/2969

Verkaufe orig. MH 2, Wing Commander, Heroes 2, Xenon 2, Starflight 1 u. 2, und andere. Suche PGA Golf, Wonderland, Klax etc... Tel. 05631/2969

Verkaufe IBM-kompatible XT, CGA, Festplatte, für 1000 DM. Tel. 08105/4342

Verk. Micropro: Soccer (25), Midwinter (40), Wolfpack (40), Sim City (35), Firezone (20), B. Greifswald, Großseelheimer 1, 3550 Marburg, rufe zurück

Verk. PC-Originals (5,25"): PQ 2 für 55 DM, KQ 5 für 70 DM, Wing Commander für 70 DM, Future Wars 2, SQ 4, MH 2, HQ 1 + 2, Larry 2. Tel. 0451/61895

Verkaufe PC-Originals: Flight of Intruder 50 DM, Wing Commander 55 DM, Suche: Wonderland, Secret Weapons of WW, Lightspeed. Tel. 06361/8723, Carsten

Bin noch Anfängerin und suche Tauschpartner(in) für Spiele. Habe selbst noch wenig Spiele. Dringend gesucht: Spindizzy, Angelika Richter, Röllbühner, 89, 6800 Mannheim 31

Verkaufe auf 5,25": Hillstar, D. of Flame, Starflight 2, je 50 DM. C. of Azure Bonds, Sim City, Their fin. Hour, Might & Magic 2 a 60 DM. Silent Service 2 für 70 DM, komp. für 420 DM. Tel. 05531/4134

Verkaufe Ghostbusters 2 für IBM-PC um 45 DM oder Tausch gegen Days of Thunder (5,25"). Tel. 05241/29529

Verkaufe MS-DOS-Originals: Face Off, Budokan Blue Angels je 40 DM; M1 Tank Platoon, Their fin. Hour, Populous inkl. Promo, Larry 2, SQ 3, RR Tycoon, Sil. Service 2 je 70 DM. Tel. 08271/5592

MS-DOS - Suche Tauschpartner für 5,25" und 3,5". Habe gute Spiele. Schicke Deine Liste an: Junjo Christof, Rte. Schiffen 8, CH-1700 Freiburg

Verkaufe 686-Attack, Face Off, E-Motion, European Space-Simulator. Tel. 07967/8148

Adib-Soundkarte mit Composer 220 sFr, Their fin. Hour 4 sFr, Mean Streets 3 sFr, Centurion 30 sFr. Tel. (CH) 0041/41421701 ab 18:30 h

Suche Barbarian für den PC! Biete 50 DM. Tel. 08261/8144 ab 18 h

Verk. original Populous u. Lands (3,5") für 70 DM, Falcon-F16 (3,5") für 65 DM, Don't go alone für 65 DM, Test Drive 1 (5,25") für 30 DM, Tel. 02306/54089 ab 19 h

Verkaufe Originale wiez. B. Bad Blood... (Tausch möglich). Schickt an: Thomas Nundt, Hauptstr. 110, 6740 LD/13

Kaufe Wing Commander, Muds, Lord of Rings, Light Saber, Face Off, PQ 2, suche außerdem Gameboy bzw. Lynx, Tili Lange, Wahnbahtstr. 17, 52 Siegburg

Verk. 5,25"-Originals für 50 DM: Medusa, GP Circuit, Ultima 5, TV Sports Football. Tel. 04298/31720

Verk. für PC Originals: Populous + Prom-Lands, Flight of the Intruder, Dragonstrike; eventuell auch Tausch. Andreas Böttger, Mozartstr. 13, O-4900 Zeitz

Tausche (3,5"): Indy 500, Populous, Foot-Manager 2, SQ 3 und LHX. Suche Klax, Pirates, RR Tycoon, PGA-Golf, usw. Auch Verkauf! Tel. 0336/669035

Verkaufe Heroes-Karte u. Bernstein-Monitor. VB: 400 DM. Tel. 089/6417895 bzw. 08171/7790, Christian

Suche Tauschpartner für PC (3,5 u. 5,25"). Habe Wing Commander, LHX, 686, SS 2, Champ. of Kryn. Karsten Gienalczkyk, Brüsseler Str. 81, 5014 Kerpen

Verkaufe Flight Intruder, Elite, Test Drive 3, A-10 Tank, Chuck Yeager 2, Their f. Hour, Gunship, Micropro, Soccer. Preise ca. 50 DM. Tel. 05366/7266

Alle alle!! Will's Such-Club bringen. Beitrag ?? Nein! Info: Sven Kernstett, Str. 246/20, O-1120 Berlin

Verkaufe Commodore PC 10-III und 40-MB-Platte, Monitor, evtl. Programme, z. B. Word 5.0 usw. Preis VB. Tel. 05665/1268

Suche Tauschpartner für PC (3,5") in der Schweiz. Schreibt an Jörg Meier, Löberenstr. 31, CH-230, bzw. Tel. 042/210245

Verkaufe IBM-Spiele (5,25"): LHX (40), Waterloo (35), Tel. 09333/1286, Wolfgang

Suche Tauschpartner!! Habe Deine Traum-Software!! Florian Proxauf, Lanterstr. 65, A-6080 Igls, Austria (Liste n. vergessen)

PC-Originals: Sim City (40 sFr), Budokan (40 sFr), Double Dragon 2 (35 sFr), Kings of the Beach (35 sFr), RR Tycoon (45 sFr); auch Tausch möglich. Tel. CH-041/230864

Tausche: Flight of the Intruder gegen Ultima 6 oder A-10 Tank. Kaufe auch evtl. Tel. 0463/513895, Hannes

Kaufe Original-Spiele für den PC. Schickt Eure Preislisten an: Tösten Straube, Carl-Zeiss-Str. 46, O-8023 Dresden

Tausche: Loom, Search for a King, Legends of Fairhail, Wing Commander, C. of Camel, und andere. Suche Oper. Stealth, Ultima 6, It Came from a Desert, Sierra-Adventures, Monika Hundek, Friedenstr. 1, 6050 Offenbach

Suche: Giana Sisters gegen angemessenen Preis. (5,25" o. 3,5"). Tel. 030/6846822

Suche Originale: 686-Attack, Sim City, Cal. Bequest, Icoman, SQ 2, LL3, Goldrush, Wolfpack, RR Tycoon, Manhunter, bis max. 50 DM. Tel. 07123/15496

Suche MIDI-Software (Sequencer + Notation). Suche AHX-Chopper, M1 Tank und andere. Ruft an: 061357727, Schweiz

Suche Tauschpartner für PC. Habe Spiele wie: Kiper, Indy 3, Strider, Klax, Games, Zurück in d. Zukunft. Tel. CH-072/751588

Verkaufe Originale für IBM-PC: Sec. of T. Monkey Island, KQ 1-3, Ultima 6, Don't go Alone, Third Courier, Bagames. Preise zwischen 30 und 60 DM. Tel. 07641/8907

Verk. Original (5,25") KQ 1-3, SQ 2-3, L1-2, DP 2 (3,5"), SQ 3, GR, L 2, Indy 3, auch Tausch. Tel. 02202/82641 (suche North & South, Pirates, PQ 1)

Verkaufe def. Kompatibilit. mit 2 Laufw. und DOS-Selbststabilisier im Raum Nürnberg. Preis n. VB. Tel. 0911/523860

Original-Spiele: Falcon F-16, Their finest Hour je 40 DM; LHX zu 50 DM. Suche North & South, Pirates, Populous, Wingleader, D. Grimm, Tel. 05175/2652

DARAUF KÖNNEN SIE ZÄHLEN. ... TÄGLICH.

Eine Software-Firma wie Berkeley Softworks läuft nicht von selbst. Jeden Tag sind wichtige Berechnungen notwendig. Was ist zu bezahlen, was zu erhalten? Wieviel Steuern sind fällig? Welches Budget steht zur Verfügung? Und wer weiß wie viele Kostenprojektionen fallen jedes Quartal an.

Darum haben sie GeoCalc geschrieben. Das Tabellenkalkulationsprogramm für C64 und C128 mit GEOS. Eine Spreadsheet-Software, auf die man sich verlassen kann.

In Berkeley wird nicht nur Software geschrieben, sondern auch wirklich im Büro verwendet. Wenn Lee eine Kostenprognose abgeben muß und Brian eine Gehaltserhöhung für die Angestellten ausrechnet, dann laden sie zuerst einmal GeoCalc. Genau das GeoCalc, das Sie zu Hause für Finanzen, Mathematik und persönliche Anwendungen einsetzen können.

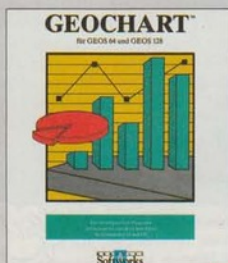
GeoCalc bringt Ihnen 112 Spalten und 256 Zeilen, die Sie mit allen möglichen Texten und Zahlen auffüllen können. Und natürlich mit Formeln, die von der einfachen Addition bis zum Arcustangens alles abdecken. Zinsberechnungen. Statistische Mittel. Zufallsgenerator. Solche Formeln zu schreiben, ist fast so einfach wie bis drei zu zählen. Mit

der Maus in der Hand flitzen Sie über das riesige Arbeitsblatt und lösen »Was wäre, wenn?«-Fragen mit ein paar Mausklicken. Wie auch immer das Problem aussieht:

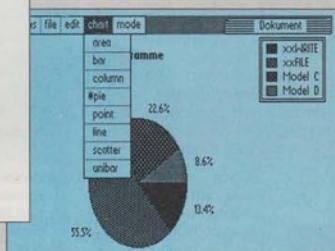
Wenn es mit Zahlen zu tun hat, dann kann GeoCalc es lösen. Und GeoChart sorgt durch grafische Darstellung in neun Chart-Typen für den vollen Durchblick.

Mit GeoChart ist es keine Kunst mehr, Zahlen ansprechend zu präsentieren. Stürmen Sie jetzt die Charts. Die Daten können Sie nicht nur mit GeoCalc eingeben, sondern auch mit GeoWrite, dem GEOS-Notizblock oder GeoFile. GeoCalc und GeoChart – zwei Stars, die auch ein gutes Team ergeben. Darauf dürfen Sie sich verlassen.

Möchten Sie noch mehr über GeoCalc, GeoChart und die anderen GEOS-Programme wissen? Einen farbigen 20seitigen GEOS-Katalog erhalten Sie unverbindlich bei der telefonischen Hotline 0 21 91/86 61



File edit options display				Summenberechnung					
☒ Summenberechnung									
Summenberechnung									
	A	B	C	D	E	F	G	H	I
Summenberechnung									
Geometrische									
Arithmetische	2	1	1						2
Exponential	1	1							2
Logarithm	2	2	1		1				6
Geometrische	1	2	1	1					7
Arithmetische	1								1
Exponential									1
Logarithm									1
D. Bereich:	28	43.43	7	45	7112	7	18.1	7.9	80148.98
M. Kontrolle ges:	348.5								
1-1-1 100/101									



GeoCalc 64
Bestell-Nr. 50325

GeoCalc 128
Bestell-Nr. 50331

GeoChart 64/128
Bestell-Nr. 51679

DM 59,-*

DM 79,-*

DM 49,-*

* Unverbindliche Preisempfehlung

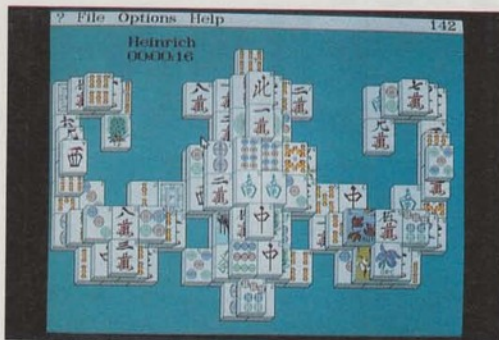
Markt & Technik-Bücher und -Software erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computer-Fachgeschäften und in den Fachabteilungen der Warenhäuser.



**Berkeley
Softworks**

Kluge Köpfe setzen auf GEOS

Markt & Technik
Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung



Das Tüftel-Oldie nach der Frischzellenkur (MS-DOS/VGA)



Rosarote Wochenenden mit dem Knuddelnäuel Skweek (Amiga)

DA WEISS MAN, WAS MAN HAT

Shanghai II

Der legendäre Urahn vieler Denkspiele wie "Turn it" und "Sarakon" meldet sich zurück. Einige Jahre, nachdem "Shanghai" für schlaflose Nächte sorgte, will "Shanghai II" den Grübel-spielmarkt erneut aufrollen. Das altbekannte Spielprinzip blieb erhalten: Ihr sollt einen Haufen von 144 Steinen abtragen, die alle mit Symbolen beschriftet sind. Klickt zu diesem Zweck Pärchen mit gleichen Symbolen weg. Doch das ist nur dann erlaubt, wenn beide Steine frei sind. Das bedeutet, daß sie nicht durch andere Steine block-

kirt sind und zu einer der vier Seiten weggezogen werden können. Neu sind die verschiedenen Stapelformen, zu denen die Steine aufgetürmt werden. Außerdem dürft Ihr zwischen verschiedenen Bemusterungen beim Steindekor wählen. Ganz neu ist das Denkspiel "Dragon's Eye", das Ihr gegen einen Computer oder einen Freund spielt. Es verwendet die Shanghai-Steine, bietet aber einige eigenständige Sonderregeln. Die besten Turnierergebnisse werden in der High-Score-Liste gespeichert hl

Vor drei Jahren war Shanghai noch das absolute Über-Denkspiel, doch mittlerweile gibt's viel hochkarätige Konkurrenz in Gestalt von "Tetris", "Klax" und "Puzznic". Obwohl im Vergleich zum Vorgänger nicht allzuviel Neues geboten wird, macht die Steinchensuche bei Shanghai II immer noch Spaß. Dem



"Schon geseh'n". Effekt zum Trotz ein schönes Programm, das auch langfristig zum Anspielen verleitet. Das neue Zugabespiel Dragon's Eye ist ordentlich, reißt aber keine Bäume aus. Ich finde es nur idiotisch, daß keine anderen Versionen geplant sind. Eine Amiga-Umsetzung wäre z.B. technisch ohne weiteres machbar.

STECK
BRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Activision, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 84%

Grafik: 61% Sound: 58%
Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

C 64

nicht geplant

SCHÖNFÄRBEREI

Super Skweek

Skweek, ein kleines rosarotes Fellknäuel, tummelte sich schon letztes Jahr im gleichnamigen Computerspiel auf diversen Bildschirmen. Jetzt ist die Fortsetzung "Super Skweek" mit 100 neuen Levels und neuen Extras erschienen. Skweek's charakteristischste Eigenschaft: Er hinterläßt eine rosarote Spur auf den Bodenkacheln (der Schrecken jeder geplagten Hausfrau). Der Spieler mißbraucht Skweek als Pinsel und färbt mit ihm alle Kacheln ein. Manchmal muß er auch Prinzessinnen befreien.

Super Skweek wäre kein Computerspiel, wären da nicht diverse Widersacher, die dem Helden an den Pelz wollen. Doch Skweek hat einen Schuß, mit dem er sich wehren kann; dieser läßt sich auch ausbauen (Vierschuß, Laser, Diagonalschuß etc.). Ballert man einen Bösewicht weg, erscheint eine klingende Münze, mit der Skweek in Shops einkaufen gehen kann. Zusätzlich liegen die Extras en masse auf der Spielfläche herum. Man kann alleine oder zu zweit spielen, wobei einer auf die Tastatur ausweicht. al

Wenn Skweek niedlich war, dann ist Super Skweek super-niedlich: Die Monster sind putzig, Skweek ist putzig, die Extras sind putzig, die Musik ist putzig und das Rosa ist so bonbonfarben, daß man am liebsten zubeißen möchte. Wer schon an Skweek und seinem einfachen Spielprinzip Spaß hatte, bekommt



eine Menge neuer Levels, nette Extras und eine gute Musik geboten. Das Einfärben macht auch eine Weile Spaß, dann allerdings greift man gerne auf eine etwas gehaltvollere Kost zurück. Für Einsteiger ist das Spiel gut geeignet: Die ersten Levels lösen man im Schlaf; Profis sollten keine Schwierigkeiten haben.

STECK
BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Loricels, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

ATARI ST 63%

Grafik: 56% Sound: 60%
Schwierigkeit: leicht

C 64

nicht geplant

GROBIAN-GAMES

Speedball 2

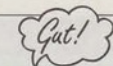
Wo werden Mannschaften für 200 Jahre gesperrt, die während des Spiels den Schiedsrichter foltern? Bei "Speedball" natürlich, jener liebenswerten Sportart des 21. Jahrhunderts, welche das Programmiererteam "Bitmap Brothers" vor zwei Jahren erfand. Beim Nachfolger "Speedball 2" wurde die harte Mannschaftssportart in jeder Hinsicht aufgemöbelt. Zur kernigen Action beim Gerangel um einen Stahlball kamen eine Portion Trainerstrategie, ein größeres Spielfeld und neue Wege, um Punkte zu erzielen.

Die Speedball-Liga ist jetzt in zwei Klassen mit je acht Mannschaften unterteilt. Ihr startet mit Eurem Team, das den vertrauenerweckenden Namen "Brutal Deluxe" trägt, in der unteren Klasse. Um aufzusteigen, müßt Ihr am Ende der Saison einen der beiden oberen Plätze erreichen. Die Mannschaft besteht aus zwölf Spielern. Neun sind immer auf dem Platz, während die anderen drei als Reserve auf der Bank sitzen. Jeder Spieler hat individuelle Werte in den Kate-

gorien Aggressivität, Angriff, Abwehr, Geschwindigkeit, Wurfweite, Kraft, Ausdauer und Intelligenz. Durch das Einsetzen von Geld, das Ihr während der Spiele zusammenrafft, könnt Ihr die Werte von einzelnen Spielern oder dem ganzen Team verbessern. Außerdem darf man manchmal einen Spieler durch einen hochkarätigen Star Player ersetzen — genügend Kleingeld für die Transfersumme vorausgesetzt.

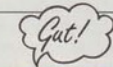
Der Spielablauf ist einfach: Ihr müßt während des 2 x 90 Sekunden langen Matches mehr Punkte erzielen als Euer Gegner. Das Spielfeld ist doppelt so groß wie bei Speedball 1. Werft Ihr die Stahlkugel am Keeper vorbei ins Tor des anderen Teams, werden Euch 10 Punkte gutgeschrieben. Bei Speedball 2 gibt es aber noch andere Wege, um Punkte zu erzielen: Durch das Treffen von bestimmten Teilen des Spielfelds und der Bande winken je zwei Punkte; außerdem läßt sich ein Multiplikator erreichen, der alle erzielten Punkte verdoppelt. Auch das Verlet-

Gründliche Arbeit: Alles, was beim ersten Speedball Spaß machte, blieb bei der Fortsetzung nahezu unverändert. Aber die kleinen Mängel des Vorgängers wurden konsequent behoben: Das Spielfeld ist jetzt größer und erlaubt bessere Kombinationen, man kann leichter er-



und das Trainieren und Aufspüren von neuen Spielern ist ein netter Zusatz. Wer eine gut spielbare Mischung aus den Genres Action und Sport sucht, wird mit Speedball 2 hervorragend bedient. Allzu viele spieltechnische Leckerbissen darf man aber nicht erwarten; der Schwerpunkt liegt bei der Action.

Die abtrünnigen Bitmap Brothers haben Imageworks mit Speedball 2 ein schönes Abschiedsgeschenk gemacht. Die Fortsetzung knüpft da an, wo der erste Teil aufhört und bietet eine Menge sinnvoller Verbesserungen. Einziger vier-Spieler-Modus hätte ich mir zusätzlich gewünscht. Ansonsten sor-



gen der teils hektische, aber prinzipiell durchdachte Spielablauf und die stimmungsvolle Grafik (ein Kompliment an Dan Malone, den Hausgrafiker der Bitmaps) für nervenaufreibende Matches. Taktische Feinheiten lassen sich hier zwar nicht ausbaldorn, dafür ist ordentlich Tempo im Spiel.

STECK BRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Image Works, Zirkis-Preis: 85 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA

in Vorbereitung

ATARI ST 73%

Grafik: 74% Sound: 64%

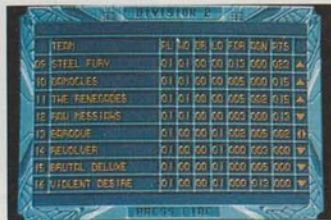
Schwierigkeit: schwer

C 64

nicht geplant



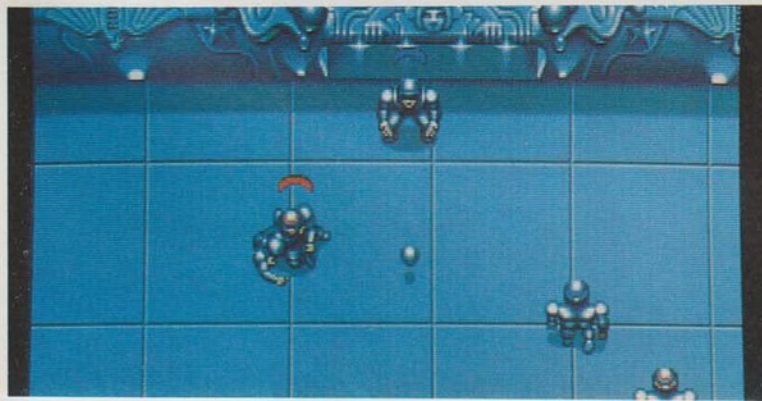
Ein Spieler macht schlapp: Der zehnte Check war einer zuviel (ST)



Ein Blick auf die aktuelle Tabelle der Liga (ST)



Die Siegesprämien werden ins Training investiert (ST)



zen eines gegnerischen Spielers wird mit zwei Punkten honoriert (hart, aber herzlich).

Neben der Liga gibt es einen Pokalwettbewerb und einen Zwei-Spieler-Modus. Der Spielstand darf zwischendurch gespeichert werden. Taktikversierte Gesellen können sich sogar auf die strategische Trainerarbeit beschränken und die Action vom Computer ausführen lassen. hl

◀ Trotz des vergrößerten Spielfelds gibt es massenhaft Torszenen (ST)

GEH' DOCH INS GELÄNDE

Super Off Road

Namen gibt's, bei denen will sich dem Spieler nur noch die Zunge verknotten: "Ivan 'Ironman's' Stewart's Super Off Road" nennt Virgin seine neue Automatenumsetzung — nicht gerade kurz und prägnant. Laßt uns daher den Namen auf ein griffiges "Super Off Road" verstümmeln; unter diesem Titel fand der Leland-Automat bei uns auch Einzug in die Spielhallen. Die Computerumsetzungen hat das Graftgold-Team um Andrew Braybrook und Steve Turner besorgt.

Der grundlegende Programmgedanke ist kein allzu neuer: Auf acht Rundkursen treten vier Autos zu Geländeren an. Wer als erster vier Runden absolviert, wird als Sieger mit viel Geld bedacht, von dem er sich mehr Extras kaufen kann als die Konkurrenten. Im Gegensatz zu verwandten Programmen wie "Super Sprint" handelt es sich bei den

Pisten um Hinderniskurse der anspruchsvollen Art. Hier wimmelt es nur so von Rampen, Mulden und Wassergräben; die Fahrbahn ist zudem nicht allzu breit und lädt zu Rempeln an Leitplanken oder Mitfahrern ein. Da kann es schon mal vorkommen, daß man nach einem waghalsigen Sprung auf der falschen Seite der Piste landet und einen Umweg fahren muß. Von den vier Fahrzeugen können bis zu drei von verschiedenen Spielern gesteuert werden; die verwaisten Autos übernimmt der Computer. Sobald ein Computerwagen ein Rennen gewinnt, verlieren alle menschlichen Piloten ein "Leben".

Durch Steuern nach links und rechts bewegt man sein Fahrzeug in die entsprechende Richtung, drückt man den Joystick nach vorne, gibt man Gas; das Zurückziehen bewirkt eine Bremsung. Mit dem Feuerknopf setzt Ihr einen Ni-

Super Off Road bietet genau die richtige Mischung aus reinrassiger Rennfahrer-Action und taktischem Extraschnickschnack. Wie sorgfältig Graftgold ans Werk gegangen ist, beweist das sensible Verhalten Eures Flitzers auf verschiedene "Umwelteinflüsse": Fahrt Ihr durch eine Pfütze, spritzt das Wasser; kracht Ihr im Flug gegen eine Fahnenstange, prallt das Auto elastisch zurück, und der Mast schwingt elegant nach. Neben diesen vielen, liebevoll programmierten Details,

Gut!



steckt das Spiel auch sonst voller Feinheiten und Finessen. So gewinnt man die ersten Rennen noch dank ausgiebigem Nitro-Einsatz, während spätere Kurse mehr fahrerisches Geschick erfordern. Bei mir persönlich liegt Super Off Road

an der Spitze aller "Ich-schau-von-oben-auf-die-Rennstrecke"-Programme auf 16-Bit-Computern. Die MS-DOS-Version ist übrigens schon ab 8 MHz problemlos und überraschend flott spielbar.

STECK BRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Virgin, Zirkas-Preis: 50 bis 90 Mark

MS-DOS 70%

Grafik: 61% Sound: 43%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST 69%

Grafik: 61% Sound: 36%

Schwierigkeit: mittel

AMIGA 69%

Grafik: 61% Sound: 43%

Schwierigkeit: mittel

C 64

In Vorbereitung

In dieser Staub- und Pfützenralley steckt mehr drin, als die eher schlichte Grafik vermuten läßt. Die schikanenreichen, engen Strecken erfordern feinfühliges Rumgekurve und den taktisch geschickten Einsatz der Nitro-Power. Die große Begeisterung will bei mir aber trotz der vielen Extras nicht aufkommen. Wenn man alleine spielt,

Gut!



bietet das Rennen auf Dauer nur wenig Herausforderung. Die Computergegner sorgen nur für knapp überdurchschnittliche Motivation; außerdem hätten ein paar mehr Pisten nicht geschadet. Super Off Road schreit geradezu danach, zu zweit oder zu dritt gespielt zu werden. Dann gibt es auch spannende Wettkämpfe.



Extra-Shopping im Kfz-Supermarkt (ST)



tro ein. Durch eine Einheit dieses begrenzten Supersprits sprintet Euer Wagen kurzzeitig extraschnell nach vorne. Zusatznitros gehören zu den Extras, die man sich zwischen den Rennen kaufen darf. In jeweils fünf Stufen könnt Ihr außerdem Reifenqualität, Stoßdämpferkraft, Höchstgeschwindigkeit und Beschleunigungswerte verbessern. Auf den Pisten liegen auch manchmal Geldsäckchen und Nitros herum, die man durch Berührung aufammelt. hl

◀ Stoßdämpfers große Stunde: Einsatz bei der Schlagloch-Rallye (Amiga)



Viel PS und nichts dahinter (Amiga)

TÖFF-TÖFF

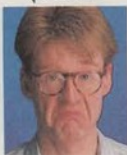
Championship Run

In "Vector Championship Run" könnt Ihr Eure fahrischen Qualitäten auf sechs Rennstrecken testen. Zur Auswahl stehen fünf europäische und ein amerikanischer Rundkurs. Ihr fahrt einen nicht näher spezifizierten Rennwagen, mit dem Ihr entweder eine Proberunde dreht oder gleich gegen andere Fahrer antretet. Gesteuert wird mit Maus oder Joystick. Fahrer, die die ganze Brisanz und Härte des Renngeschehens erleben wollen, arbeiten natürlich mit der Gangschaltung. Zu diesem Zweck klemmt man sich den Joy-

stick zwischen die Knie und hat so die linke Hand frei, um auf der Tastatur die Gänge einzutasten. Wer auf diese spielerischen Raffinessen verzichten möchte, der sollte lieber die automatische Schaltung benutzen. Da man immer nur die nächsten 10 Meter der Strecke einsehen kann, hat man die Seitenbegrenzungen eingefärbt. Der aufmerksame Spieler entdeckt sofort: Aha, Rot, jetzt geht es nach rechts; bei Blau muß ich nach links. Mit der Taste "P" kann man das Spiel anhalten und aus dem Diskettenschacht entfernen. vw

Wer erinnert sich noch an "Grand Prix Circuit" und "Continental Circus"? Im Vergleich dazu fährt sich der Wagen in Championship Run wie die Seifenkiste des kleinen Bruders. Die Gangschaltung ist offensichtlich

Na ja...



chen wollte. Auslaufzonen und befahrbare Seitenbegrenzungen sucht man vergebens: Jeder noch so sanfte Powerslide endet unweigerlich in der Fahrbahnmauer. Damit der miese Eindruck erhalten bleibt, fehlt auch jede Möglichkeit, die eigenen Rundenzeiten zu speichern. Ein Extra-Turbopfu!

STECKBRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Impulze, Zirkapreis: 75 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 41%

Grafik: 43% Sound: 31%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST 41%

Grafik: 43% Sound: 31%

Schwierigkeit: mittel

C 64

nicht geplant

BONICO

IHR SOFTWARE PARTNER

BONICO-NEWS

Wußten Sie,

... daß man im karibischen Dschungelkrimi **Maupiti Island** als Detektiv nur mit einer besonders übersichtlichen deutschen Anleitung und Benutzerführung durchkommt. Denn sonst könnte Ihnen die spannende Atmosphäre in der flirrenden Hitze dieser geheimnisvollen Tropeninsel den Verstand rauben ...

... daß es der Höhepunkt einer jeden Fliegerkarriere ist, ein in Ost und West gerühmtes russisches Kampfflugzeug zu steuern? Steigen Sie in den

MIG 29 Fulcrum und lernen Sie mit Hilfe der deutschen Anleitung sämtliche Fliegertricks, damit Sie die Friedensmissionen bestehen, die Sie durch die U.d.S.S.R. bis zu den Krisenherden dieser Welt führen ...

... daß **Billy the Kid**, der legendäre Westernheld, wirklich lebte? Und Sie seine vielen Abenteuer jetzt nachvollziehen können – im wahrsten Sinne des Wortes. Denn in dem lustigen Action-Adventure-Strategie-Spiel wird der Wilde Westen wieder lebendig. Und die umfangreiche deutsche Anleitung hilft auch dem kleinsten Greenhorn.

Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit!

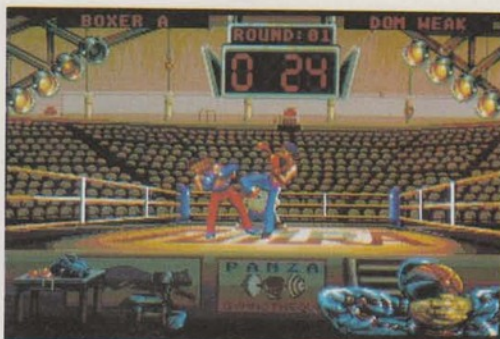
Deshalb achten Sie darauf:

Alle **BONICO**-Spiele haben einen original **BONICO**-Aufkleber!

Bei Grauiporten finden Sie diese Vorteile nicht!



Anwohner paßt auf: Toyota dreht auf (Amiga)



...wenn er fällt, dann schreit er (Amiga)

MITSPRACHERECHT

Toyota Celica

Mit dem Toyota Celica GT4 sind forsche Flitzer bei Profi-Rallies unterwegs, um Weltmeisterschaftspunkte einzufahren. Das passende Programm zum Auto präsentiert das rennspielfreudige Software-Haus Gremlin. Bei 30 Rennen, die in drei verschiedenen Ländern stattfinden, steuert Ihr einen Toyota über Stock und Stein. Am Ziel wird Eure Zeit mit den Leistungen der Computerauswertung verglichen. Für die Gesamtwertung werden die Zeiten aller Rennen addiert. Die Strecken bieten je nach Schauplatz wechselnde Wit-

terungsverhältnisse: In Mexiko düst man durch Sandstürme, in Finnland fallen Schneeflocken und in England werdet Ihr von so manchem herzhafte Landregen befeuchtet. Die Steuerung erfolgt komplett über Joystick und wahlweise mit Gangschaltung oder Automatik. Ein unsichtbarer Beifahrer warnt Euch mittels englischer Sprachausgabe vor nahenden Kurven. Ihr könnt in einem Editor anhand einer Pistenkarte genau bestimmen, an welcher Stelle Euch der treue Helfer ein "Left" oder "Right" zuraunen soll. *hl*

Die Grafik ist nicht sonderlich schnell, aber erträglich. Die Steuerung ist o.k., aber nichts Besonderes... Bei soviel Durchschnittlichkeit fällt allenfalls der Gag mit den Kurvenwarnungen per Sprachausgabe auf. Mit "Toyota Celica GT Rally" hat sich Gremlin selber ein Bein gestellt. Denn erst vor vier Wochen veröffent-

Gehört so



lichte dieselbe Firma mit "Lotus Esprit Challenge" ein schnelleres, schöneres und spannenderes Rennspiel. Im direkten Vergleich zieht der etwas langweilige Software-Toyota eindeutig den Kürzeren — da können die Schneeflocken noch so schön vor die Scheibenwischer rieseln.

die Schneeflocken noch so schön vor die Scheibenwischer rieseln.

STECK BRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Gremlin, Zirkra-Preis: 85 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 41%

Grafik: 52% Sound: 43%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

TRETEN UND GETRETEN WERDEN

Panza Kick Boxing

Für echte Männer, denen Boxen zu langweilig, Karate zu einfach und russisches Roulette zu ungefährlich ist, gibt es nur eine Sportart: Kick-Boxen, eine rüde Mixtur aus gesittetem Sportboxen und diversen asiatischen Kampfsportarten. Loricel nannte "Panza Kick Boxing" auf Diskette und belegte dafür alle 16 Joystick-Funktionen mit nasenbeinfeindlichen Tritten und Schlägen. Bevor man wild um sich schlagen darf, wählt man seinen Kämpfer und einen Geg-

ner; die Konkurrenten unterscheiden sich nicht nur in ihrem Aussehen, sondern auch in Kraft, Widerstandsfähigkeit und den Reflexen. Fühlt man sich dem angewählten Gegner nicht gewachsen, kann man seine Werte im Trainingscenter aufpeppen. Gekämpft wird auf altbekannte Art und Weise. Ein Zwei-Spieler-Modus wurde ebenso integriert wie ein Replay für besonders böse Treffer. Außerdem darf man den Joystick selbst mit Tritt und Hieb belegen. *wi*

Leider bringt Loricel mit Panza Kick Boxing keine durchschlagenden Neuerungen an die Kampfsportfront. Dafür hat man sich bei der Entwicklung der Grafik und der Soundeffekte sichtlich Mühe gegeben. Jeder Tritt und Sturz

Gut!



ist hübsch animiert, das Eastern-typische Knochenkrachen sorgt zudem für ange-

nehme "Dir werd' ich's zeigen"-Atmosphäre. Aufgrund der vielen, teils recht happigen Gegner hält der Spaß an Panza Kick Boxing sicherlich recht lange an, zudem es möglich ist, mit viel Schweiß einen eigenen Superisler heranzutrainieren. Wer noch keine Prügel simulation besitzt, sollte zugreifen.

STECK BRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Loricels, Zirkra-Preis: 100 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 65%

Grafik: 63% Sound: 56%

Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST 65%

Grafik: 63% Sound: 56%

Schwierigkeit: einstellbar

C 64

nicht geplant



Kein "Land unter", dafür reichlich "Netz über" (Amiga)

BONICO

IHR SOFTWARE PARTNER

BONICO-NEWS

Wußten Sie,

...daß man im karibischen Dschungelkrimi **Maupiti Island** als Detektiv nur mit einer besonders übersichtlichen deutschen Anleitung und Benutzerführung durchkommt. Denn sonst könnte Ihnen die spannende Atmosphäre in der flirrenden Hitze dieser geheimnisvollen Tropeninseln den Verstand rauben ...

... daß es der Höhepunkt einer jeden Fliegerkarriere ist, ein in Ost und West gerühmtes russisches Kampfflugzeug zu steuern? Steigen Sie in den

MIG 29 Fulcrum und lernen Sie mit Hilfe der deutschen Anleitung sämtliche Fliegertricks, damit Sie die Friedensmissionen bestehen, die Sie durch die U.d.S.S.R. bis zu den Krisenherden dieser Welt führen ...

... daß **Billy the Kid**, der legendäre Westernheld, wirklich lebte? Und Sie seine vielen Abenteuer jetzt nachvollziehen können – im wahrsten Sinne des Wortes. Denn in dem lustigen Action-Adventure-Strategie-Spiel wird der Wilde Westen wieder lebendig. Und die umfangreiche deutsche Anleitung hilft auch dem kleinsten Greenhorn.

Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit!

Deshalb achten Sie darauf:

Alle **BONICO**-Spiele haben einen original **BONICO**-Aufkleber!

Bei Grauiporten finden Sie diese Vorteile nicht!

BÄLLE, SAND & SONNENBRAND

Over the Net

Pack die Badehose ein, ein Netz muß auch dabei sein. Zum stilechten Strandvolleyball gehören ferner ein Ball und zwei Mannschaften mit je zwei Spielern. In "Over the Net" könnt Ihr sicher vor Sturmflut und Krabbenbissen jener schönen Sportart frönen. In Teamwork mit einem Computerspieler oder einem Freund bereist Ihr fünf Badeorte, wo es je einen wertvollen Meisterschaftspott zu gewinnen gibt. Um die Trophäe ringen auch andere Strandballspezialisten, die vom Computer oder weiteren Mitspielern gesteuert werden.

Nach diversen Einstellungen (z.B. Anzahl der Gewinnsätze und Art der Punktwertung) fliegen endlich die Sandkörner. Das Spielfeld wird von der Seite gezeigt. Am Schattenschein könnt Ihr ganz gut erkennen, in welche Richtung der Ball fliegt. Ob bei Feuerknopfdruck gebaggert oder geschmettert wird, hängt von Eurer Position auf dem Platz ab. Die üblichen Volleyballtechniken, inklusive beinharder Blocks, dürfen mit dem Joystick durchwurstelt werden. Am Ende jedes Matches folgt eine genaue Spielstatistik. *hl*

Leider ist Strandvolleyball eine der Sportarten, die auf dem Computer gewaltig an Reiz verlieren. Auf Dauer droht so mancher Gähner, und die bikini-starrenden Bewunderinnen, auf deren Gunst jeder männliche Strand-Pritschomane spekuliert, fallen am Computer als Motivationsmacher natürlich flach.

Gehst so



Doch wer eine Simulation just dieser Sportart sucht, wird solide bedient. Steuerung sowie Grafik sind gelungen, der Turniermodus ist hingegen zu dünn ausgefallen. Das Programm ist ganz brav und nett, ohne Palmen auszureißen. Sportspielfans mögen mal einen unverbindlichen Blick riskieren.

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Genias, Zirkapreis: 90 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

63%

Grafik: 63% Sound: 47%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

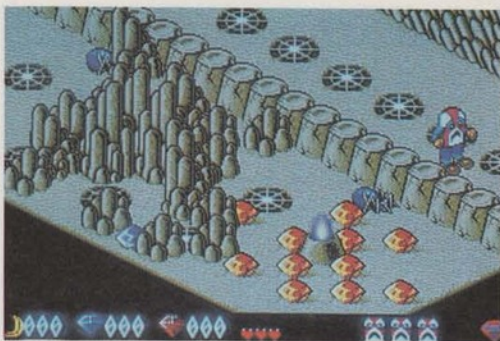
in Vorbereitung

C 64

in Vorbereitung



Kleb' mir eine, Kleiner (C 64)



Rettet den Regenwald: der Held Boots in Aktion (Amiga)

SPINNE IM MENSCHEN

Spider-Man

Wer kennt ihn nicht, den unerschrockenen, netzschwingenden Superhelden ungezählter Marvelcomics: die Spinne. Wer bei der Computerspielversion zum Comic nun an heiße Ballereien und feurige Extrawaffen denkt, liegt vollkommen falsch. "The Amazing Spider-Man" ist eher ein Tüftel- und Geschicklichkeitsspiel denn eine Actionorgie. Mystery, Oberschurke vom Dienst, hat die Freundin Peter Parkers (alias "Die Spinne") gekidnappt und in einem alten Filmstudio versteckt. Ihr müßt nun unseren Netzakro-

baten auf seiner Rettungsaktion via Joystick oder Tastatur steuern. Um an die Freundin zu kommen, müßt Ihr erst mal an den Fallen vorbei, die Mystery für Euch aufgebaut hat. In dem Filmstudio befinden sich Plattformen, Möbel, Schalter, Hindernisse, Türen, fiese Viecher und der eine oder andere Roboter auf Patrouille. Peter (im feschten rotblauen Ganzkörperstrumpf) kann dank seiner Spinnenfähigkeiten Wände hinaufklettern, an der Decke spazieren und mittels gezieltem Netzschuß Schalter umlegen, oder Gegner beseitigen. mh

The Amazing Spider-Man ist ein nettes und solides Geschicklichkeitsspiel, an dem vor allem Kartenzeichner und Tüftler ihre Freude haben werden. Gerade in späteren Spielphasen wird's nämlich ganz schön verzwickelt ("Wo war noch gleich der Schalter für diese Tür?"). Technisch bietet der Spinnenkabe schon eher

Geht so



etwas zu meckern. Zwar ist das Helden-Sprite hübsch animiert, aber warum die Spinne (und die anderen Sprites) bei der Amiga, ST- und MS-DOS-Version dahinschleichen, als habe sie eine Packung Schlaftabletten verknast, ist mir schleierhaft. Besser sieht's da auf dem C 64 aus.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Empire, Zirkas-Preis: 50 bis 80 Mark

MS-DOS 60%

Grafik: 51% Sound: 21%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST 60%

Grafik: 51% Sound: 42%

Schwierigkeit: mittel

AMIGA 60%

Grafik: 51% Sound: 42%

Schwierigkeit: mittel

C 64 62%

Grafik: 53% Sound: 46%

Schwierigkeit: mittel

SCHRUMPFKOPF

Voodoo Nightmare

Boots Barker ist ein selten dämlicher Trottel. Nicht nur, daß sein bester Freund ihn mit seinem Eheweib betrügt; die beiden werfen ihn auch noch über dem finsternen Kongo aus dem Ballonkorb. Als Boots wieder aus der Ohnmacht erwacht, sitzt er im Dschungel und hat eine afrikanische Maske auf dem Kopf. Boots macht sich natürlich sofort auf die Socken und erkundet vier unterirdische Dschungeltempel, die von diversen Ober- und Untermoten bevölkert sind. Ihr steuert Boots mit dem Joystick durch die schräge von oben darge-

stellte Landschaft und sammelt fleißig Diamanten ein. Hat er alle Klunker beisammen, dann schenkt ihm der jeweilige Tempelmeister einen magischen Gegenstand. Anfangs ist der drollige Bursche noch unbewaffnet und kann seinen Gegnern nur beherrszt in den Hintern treten. Wenn der Rubel aber erst einmal rollt, verkauft ein freundlicher Zombiekrieger diverse Dynamitstangen, Macheten und Zaubersprüche. Wenn Boots die Tier- und Pflanzenwelt niedergemacht hat, lädt der böse Oberhexer zum Endkampf. ww

Oh, heiliger Voodoo-Gott, deinen Fluch auf dieses Spiel! Wer auch immer diese Steuerung verbrochen hat, er gehört mit Kokosnüssen und faulen Bananen beworfen. Die nette Dschungelgrafik wäre ja durchaus dazu angetan, den Spieler bei der Stange zu halten, wenn man Boots nur einigermaßen genau

Na ja...



durchs Leben steuern könnte. Leider kann davon nicht die Rede sein: Unser maskierter Held scheint ein Eigenleben zu führen und marschiert immer in die falsche Richtung. Das ist in einem mit allerlei feindseligem Getier bevölkerten Tropenwald besonders fatal. Schwups, und wieder ist ein Leben futsch.

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Palace, Zirkas-Preis: 85 Mark

MS-DOS

nicht geplant

ATARI ST 42%

Grafik: 61% Sound: 41%

Schwierigkeit: schwer

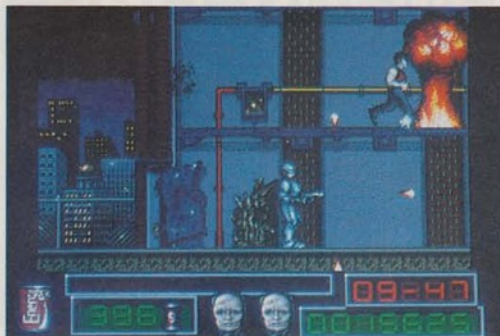
AMIGA 42%

Grafik: 61% Sound: 41%

Schwierigkeit: schwer

C 64

nicht geplant



Ballern kann er, doch an der Fortbewegung happert's (Amiga)

ROBOFLOP

Robocob II

Wer kennt ihn nicht, den wandelnden Eisenwarenhandel mit der großen Knarre und dem beschränkten Wortschatz? In Oceans neuester Filmumsetzung gibt's das androide Ungetüm gleich zweimal: zum einen den heldenhaften Original-Robocob, zum anderen den bitterbösen "Robocob II", der nach Job und "Leben" unseres Helden trachtet. Bevor es jedoch zum Showdown zwischen den beiden kommt, darf sich "Robbi" in drei Plattformlevels und diversen Schießbudensequenzen (dort wird die Zielgenauigkeit trai-

niert) warmballern. Im ersten von insgesamt sieben Levels müssen Dealer "bestraft", Geiseln befreit und Bomben entschärft werden. Viel Blei wechselt den Besitzer, außerdem gibt es eine ganze Menge Extras und Coladosen zu bergen. Wie in der Fernsehwerbung wirken letztere Wunder auf die Gesundheit des Helden. Zwischendurch ruhen die Waffen und Stahlhäute: In einer Puzzelsequenz wird um zusätzliche Continues geknobbelt. Es gilt, Robocobs stark lädiertes Gedächtnis wieder auf Vordermann zu bringen. *wi*

Hat mein Joystick aufgrund durchgehend ruppiger Behandlung ein paar Mikroschalter verloren oder wurden dem Blechbullen von bösen Dealern einfach ein paar Gelenkschmarniere weggeschossen? Robocob steuert sich nicht besser als ein Doppeldeckerbus mit Platten bei Windstärke 9; gerade nach oben

Gehst so



springen kann er überhaupt nicht, in Hockstellung verweigert er jeglichen Marschbefehl, auf Aufzügen verwandelt er sich in einen harmlosen Pazifisten. Die Grafik ist hübsch, das Spielmechanisch verdaulich — trotzdem spiele ich Robocob II (auch wegen diverser unfairer Situationen) nicht besonders gern.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Ocean, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 48 %

Grafik: 62 % Sound: 50 %

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Ocean, Zirka-Preis: 90 bis 100 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA 24 %

Grafik: 47 % Sound: 37 %

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST 24 %

Grafik: 43 % Sound: 37 %

Schwierigkeit: schwer

C 64

nicht geplant



Am ersten Grabstein links, dann am zweiten Zombie rechts... (ST)

MUT ZU NOCH MEHR BRUT

Nightbreed

Er ist wieder da: Aaron Boone, der mutmaßliche Massenmörder aus dem Film "Cabal"; einsam, ungeliebt und mißverstanden. Seine Abenteuer rund um Midian und die Jungs von der Nachtbrut wurden bereits einmal zu einem Computerspiel verwandelt. Auf "Nightbreed: The Interactive Movie" folgt nun "Nightbreed: The Action Game". Dem schaurigen Handlungsstrang folgend steuert Ihr Euer Sprite über frisch gefegte Friedhofwege und macht die Bekanntschaft mit bösen Gesellen, die Euch ans Leder wollen. Mit gekon-

nten Sprüngen und Fußtritten setzt man sich gegen die miternächtlichen Rabauken zur Wehr und darf ab und zu eine Waffe oder einen Midian-Schlüssel einsammeln. Die Wege im Spiel sind verschlungen: Kreuzung hier, Sackgasse da; der ordentliche Grabsteinbesichtigter zeichnet deshalb konsequent eine Karte. Die Grafik ist bei Amiga und ST weitgehend gleich; lediglich aufs Scrolling muß man bei der Atari-Version verzichten. Zu guter Letzt eine Weisheit aus dem Handbuch: "Kämpfe hart und schnell" — furchtbar originell. *hl*

Just als man glaubte, das Thema "Nightbreed-Spiel" schon in der Gruft verscharrt zu haben, steht der zweite Filmumsetzungsproß vor dem Disketten-Laufwerk. Nach dem extrem dämlichen "Interactive Movie" ist das "Action Game" zu Nightbreed eine nur minimale Steigerung. Das friedhöfliche Rumrennen

Na ja...



bietet allerrockenste Action ohne einen Funken Spielwitz: Monster mit Fußtritten malträtiert und ab und zu einen Gegenstand aufsammeln, leider mies spielbar und hoffnungslos übersteuert. Nach dieser Doppelniele ist jetzt hoffentlich Schluß mit Nightbreed-Programmen — das macht ja keinen Spaß mehr.



Kleiner Knirps, hoch zu Roß — äh... Drachen (Amiga)



Der Saurier ist gesattelt, der Gegner wird flambiert (Amiga)

DRACHENREITER

Dragon Breed

Der kleine Kayas ist im fernen Reich Agamen der GröÙte: Quasi als "kindlicher Kaiser" liegt es an ihm, den bitterbösen König der Finsternis und dessen Armeen zu vernichten. Und da Kayas selbst zu den Tieren und Monstern seines Reiches immer nett war, stellt sich ihm der kampfstarke Drache Bahamoot als Schlachtroß gerne zur Verfügung. Die beiden sind ein starkes Team: Kayas besitzt eine magische Armbrust, Bahamoot ist unverwundbar und mit einem original "R-Type"-Beam-Laser ausgestattet. Sammeln die

beiden die herumfliegenden Bonusgegenstände, wird sowohl Kayas' Armbrust gehörig aufgepeppt als auch der getreue Drache mit zusätzlichen Waffen bestückt. So sorgt z. B. das rote Extra für Feuer, das blaue hingegen für Blitze, das silberne für "Homing Dragons"; bis zu drei Symbole einer Farbe können hintereinander gesammelt werden, um die Waffen aufzurüsten. "Dragon Breed" ist ein klassischer Horizontal-Scroller: fette Gegner lauern am Ende des Levels, eine Continue-Option erleichtert das Vorankommen. *wi*

Daß die Computer-versionen weit hinter dem Automaten-vorbild zurückbleiben, war kaum zu verhindern; etwas mehr Mühe hätten sich die Programmierer von Arc Development jedoch trotzdem geben können. Selbst auf dem

Gehst so



End- und Zwischen-gegner rühren sich überhaupt nicht. Die Soundeffekte sind spärlich, die Grafik durchschnittlich. Auf dem Amiga ist das Spiel wahrlich nichts Besonderes. Die C-64-Version spielt sich hingegen ein wenig

besser und muß sich hinter der Version für den großen Commodore kaum verstecken.

ALLE ZWERGE SIND SCHON DA

Golden Axe

Edel ist der König und hübsch seine Tochter, doch den Tyrannen Darth Adder mag dies nicht beeindrucken. Klirrenden Schwerter erobert er des Monarchen Burg, buchtet Papa samt Prinzessin im Weinkeller ein und regiert von da ab blutrünstig vor sich hin. Aber noch gibt es die wahren Helden, welche sich ohne zu murren durch fünf Levels voller Monster und Krieger hauen, um Darth Adder das Halunkenhandwerk zu legen. Mit welcher Spielfigur Ihr beim Fantasy-Prügelspiel "Golden Axe" auf Schurkenpirsch

geht, ist Euch überlassen. Zur Wahl stehen ein Krieger (gut im Umgang mit Schwert und Fußtritten), eine Amazone (reichlich mit Magie ausgestattet) sowie ein Zwerg (seine Axt hat die beste Reichweite). Dank einer diffizilen Steuerung könnt Ihr die Gegner mit der Waffe malträtieren, springen oder Anlauf nehmen, um mit einem Fußtritt zuzulangen. Sammelt man fleißig blaue Zaubertöpfchen auf, darf man per Tastendruck magische Mächte herbeirufen — quasi eine Art Smart Bomb, die alle sichtbaren Feinde schwächt. *hl*

Solche Hau- und Hack-Festivalsitäten aus der Spielhalle pflegen auf Computern oft heftig in die Hose zu gehen. Doch bei Golden Axe blieb der herzliche Holzhammercharme des Originals weitgehend unverwässert. Die fünf

Gut!



Levels bieten eine Fülle an netten Gegnern, die man dank gewöhnungsbedürftiger, aber viel-

seitiger Steuerung auf elegante Weise vertrimmen kann. Die drei zur Wahl stehenden Spielfiguren erfordern verschiedene Vermöbelstrategien; der Zwei-Spieler-Modus sorgt für Bonuspaß. Da verzeiht man auch mal ruckliges Scrolling (Amiga) oder Farbtretesse (C 64). Eine solide Monsterklopferei.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Activision, Zirkapreis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

51%

Grafik: 54% Sound: 51%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

52%

Grafik: 54% Sound: 54%

Schwierigkeit: mittel

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Virgin, Zirkapreis: 50 bis 90 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

66%

Grafik: 66% Sound: 55%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

58%

Grafik: 60% Sound: 63%

Schwierigkeit: mittel



Per Eagle's Rider in den Tiefschlaf (Amiga)

ADLER IM WELTRAUM

Eagle's Rider

Im Jahre 7014 schwingt sich ein Räumflieger namens Steve Jordan an Bord eines ultraneuen Geheimschiffs, genannt Eagle. Mit diesem Wunderschiff will er einer fiesen Roboterrasse, die die Menschheit fast ausgerottet hat, an die Metallurgie.

In dem Actionspiel "Eagle's Rider" übernehmt Ihr die Rolle Jordans auf seinem Rachezug. Ziel ist es, den Mutterplaneten der Roboter zu finden und zu zerstören. Hauptsächlich seid Ihr mit dem Eagle durchs 3D-All unterwegs. Hier müßt Ihr Aster-

roiden ausweichen, Energiekugeln sammeln und den einen oder anderen Angreifer per Laser zerbröseln. Ab und an taucht zusätzlich ein schwarzes Loch auf, dem Ihr entgehen müßt, oder ein Energiesturm beschädigt Euer Raumschiff. Im All verstreut befinden sich einzelne Raumstationen der Menschen, die Ihr anfliegen könnt. An Bord dieser Stationen dürft Ihr Euch per Bordcomputer von anderen intergalaktischen Wesen Tipps und kleine Aufträge geben lassen. Ein Spielstand kann gespeichert werden. *mh*

Also mit einem prächtigen Adler hat das Programm "Eagle's Rider" rein gar nichts zu tun — eher mit einer flügelarmen Nebelkrähe. Zwar ist die Grafik recht flott, und man zieht schon mal den Kopf ein, wenn die Asteroiden auf einen zuraschen, aber auf Dauer ist die immer gleiche Grafik öde wie die Sa-

Na ja...



hel in der Trockenzeit. Spielerisch sieht's ähnlich düster aus. Man sucht sich eine neue Raumstation als Ziel, fegt durchs eintönige All, ballert unterwegs immer die gleichen Feinde ab und sammelt etwas Energie auf. Abwechslung im Spielablauf von Eagle's Rider kann man mit einer dicken Lupe suchen.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Infogrames, Zirkra-Preis: 85 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 36%

Grafik: 34% Sound: 46%

Schwierigkeit: leicht

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Chefredakteur: Anatol Locker (al) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Leitender Redakteur: Martin Gaksch (mg)
Redaktion: Michael Hengst (mh), Winfried Forster (wi), Volker Weitz (vw)
Produktion: Ulrike Peters (up)
Redaktionsassistent: Susan Sablowski (289)
Freier Mitarbeiter: Heinrich Lenhardt (hl)

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteneinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlags AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Verlagsleitung: Wolfram Höfler
Operation Manager: Michael Koeppel

Art-director: Friedemann Porscha
Layout: Bernd Wiehl (Chelayout), Rolf Boyke, Jana Jan-Krauss
Titelgestaltung: Pit Hinze
Bildredaktion: Janos Feitser (Lit.) Sabine Tennstedt, Roland Müller (Fotografie)
Titel: Electronic Arts

Anzeigenleitung: Hans W. Cada (894) — verantwortlich für Anzeigen

Anzeigenverwaltung und Disposition: Patricia Schiede (172), Christopher Mark (421)

Anzeigenpreise: Es gilt die Anzeigenpreisliste von POWER PLAY Nr. 3 vom 1. Januar 1991.

Anzeigen-Auslandsvertretungen:
England: F. A. Smyth & Associates Limited 23a, Aylmer Parad, London, N2 0PQ, Telefon: 0044/1/340 5058, Telefax: 0044/1/341 9602
Israel: Baruch Schaefer, Haeshe-Str. 12, 58348 Holon, Israel, Tel. 00972/3/5562256
Taiwan: Aim International Inc. 4F-1, No. 200, Sec. 3 Hsin-I Rd. Taipei, Taiwan, R.O.C. Tel. 00866/2/7548631/633, Fax: 00866/2/7548710.

Auslandsrepräsentation:
Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 37, CH-6300 Zug, Tel. Bücher, Zeitschriften, Home-Computer-Software: 042-440550, PC-Software: 042-440660, Fax: 042-415770, Telex: 862329 mut ch
USA: M & T Publishing, Inc. 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063, Tel. (415) 368-3600, Telex 752-351
Österreich: Markt & Technik Ges. mbH., Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel. 0222/5871393, Telex 047-132632

Erscheinungsweise: "POWER PLAY" erscheint monatlich

Vertriebsdirektor: Uwe W. Hagen
Vertriebsmarketing: Petra Schlichthärie (703)

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Buchhandelsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: ip Internationale Presse, Ludwigstraße 26, 7000 Stuttgart 1, Telefon (0711) 61966-0

Verkaufspreis: Einzelhefte DM 6,50

Einzelheft-Bestellung: Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 140220, 8000 München 5

Abonnement-Bestellung und -Service: POWER PLAY Abonnement-Service Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar b. München.
Jahresabonnement Inland DM 69,90 frei Haus inklusive MwSt.
Jahresabonnement Ausland DM 84,- frei Haus per Normalpost
Telefon 089/4613-368

Zuschläge für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 35,-, in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 50,-, in Ländergruppe 3 (z.B. Australien) um DM 65,-.
POWER PLAY erscheint monatlich (12 Ausgaben im Jahr).

Produktionsleitung: Technik: Klaus Buck (180), Wolfgang Meyer, stellvertr. (887); Herstellung: Otto Albrecht (917)

Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch Hall.

Urheberrecht: Alle in POWER PLAY erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Sonderdruck-Dienst:

Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Reinhard Jarczok, Tel. 089/4613-185, Fax: 4613-774

©1991 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Bernd Balzer

Redaktionsdirektor: Dr. Manfred Gindler

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen:

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Telex 522052

Telefon-Durchwahl im Verlag:

Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen. Sie wählen 089-4613 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist. Die Redakteure sind montags zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwahl -289 zu erreichen.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bas Godesberg, ISSN 0937/954





Der Froschverwandler schlägt zurück (Amiga)



Ohne Pausetaste kommt mir kein Monster aufs Bild (Amiga)

MÜDE MYSTIK

Mystical

Skandal im Zaubererland: Bei den Vorbereitungen auf seine spirituelle Reifepfung hat ein auszubildender Magier die Zauberkranke und Spruchrollen seines Lehrmeisters in verschiedenen Dimensionen verschlampt. Damit der Prüfling nicht in hohem Bogen von der Simsalabim-Uni fliegt, macht er sich auf den Weg in die vier Welten, in denen die kostbaren Sachen gelandet sind. Pro Welt müßt Ihr in drei Abschnitten möglichst viele der herumliegenden Zaubertöpfchen aufsammeln, doch die Einheimischen sind von Eu-

rem Besuch wenig begeistert. Um den "bösen Zauberer" (also Euch) zu vertreiben, wuseln sie auf Eure Spielfigur, um bei Berührung Lebensenergie abzu ziehen.

Um die Angreifer (darunter ausgesprochen skurrile Sprites wie bibelwerfende Priester) in Schach zu halten, setzt Ihr einige der magischen Gegenstände ein. Mit Zauberkraft gestärkt könnt Ihr zurückschießen und die lästigen Leute z.B. in Frösche verwandeln oder versteinern. Zwei Spieler dürfen sich auch gleichzeitig auf den Weg machen. hl

Der Grafiker hat eine Gehaltserhöhung verdient: Es schaut zu drollig aus, wenn man in Trickfilmqualität die Angreifer mit ulkigen Zaubersprüchen traktiert. Leider sieht man sich an den optischen Gags rasch satt und das nackte Spielprinzip wirkt dann wenig zauberhaft. Mystical ist nicht mehr als die sound-

Na ja...



Leertaste kreisen lassen und gleichzeitig mit dem Joystick rumrudern — das nervt.

sovielle Neuauflage der von oben nach unten scrollenden Ballermasche. Die Spielbarkeit wird durch die dämliche Steuerung ziemlich beeinträchtigt: Wie ein Habicht muß man dauernd eine Hand in Einsatzbereitschaft über der Leertaste kreisen lassen und gleichzeitig mit dem Joystick rumrudern — das nervt.

SPIELERISCHE TODESFALLE

Death Trap

Die Zeiten, in denen verworrene Plattformabyrinthe noch von fässerschmeißenden Riesenaffen und fröhlichen Bergleuten frequentiert wurden, sind endgültig vorbei. Betritt heutzutage ein strahlender Sprite-Held Jump'n'Run-Welten wie Ancos "Death Trap", kann er sich auf ein Stelldichein der miesesten Gestalten gefaßt machen. Der barfüßige Zauberehrhrling Abi kann ein Lied davon singen: Soll er doch ganze fünf Levels von ebensolchem Gesocks befreien, dabei aber auch zahlreiche Fallen, Zauberkranke und

magische Schriftrollen nicht aus den Augen verlieren. Die Tränke gibt's für überwundene Gegner und verhelfen Abi je nach Farbe zu Waffen, Zaubersprüchen oder besserer Gesundheit. Hat er genügend angesammelt, kann er sie dank seiner magischen Fähigkeiten z.B. zu einem Bumerang oder einem kleinen Sidekick vermischen. Je mehr Flüssigkeit aufgewendet wird, desto größer die Wirkung. Die Monster der in alle Richtungen scrollenden Welt "lernen" aus ihren Fehlern. Zum Ausgleich gibt's für Abi drei Continues. wi

Schwer verdauliche Fantasy-Kost für Hüpf- und Prügel-freunde. Zum Glück (für Anco, nicht für die Spieler) gibt's kein Verfallsdatum für Spielideen. Das einfallslose "Death Trap" hätte es um Jahre überschritten. Die Grafik ist

Na ja...



auf den ersten Blick ganz hübsch; gäbe es ein paar Animationsphasen mehr, und hät-

te man noch etwas Feinarbeit an den Hintergründen geleistet, wäre der Spieler für den Mangel an Ideen und Komplexität ein wenig entschädigt gewesen. Die Zaubersprüche schlafen sogar den neugierigsten Spieler ein: Nur wenig Motivation entsteht, sich durch unfairen Situationen zu hexen.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Infogrames, Zirka-Preis: 85 bis 90 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA 42%

Grafik: 67% Sound: 41%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Anco, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 46%

Grafik: 49% Sound: 47%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

DOUBLETTE

ATF 2



Vor knapp zwei Jahren erschien die Schlafpille "Advanced Tactical Fighter". Der seufzende

Spieler steuerte einen fuzziigen Flieger über eine Landschaft, ballerte und wich Flugzeugen aus. "Advanced Tactical Fighter 2" sieht besser aus, außerdem kann man jetzt mehrere Landkarten, Schwierigkeitsgrade und Waffen wählen, der Spielwitz paßt immer noch bequem unter einen Fingerhut. Wenigstens spielen sich alle Versionen gleich fade, so daß sich keiner benachteiligt vorkommen muß. Löst bei Simulationfans Schreikrämpfe aus,



Kampf mit der fortgeschrittenen Schläfrigkeit (Amiga)

Freunde actionlastiger Ballereien werden bleich und Strategen schlagen die Hände über dem Kopf zusammen. *al*

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Digital Integration, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS 15%

Grafik: 46% Sound: 25%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST 15%

Grafik: 45% Sound: 25%

Schwierigkeit: mittel

AMIGA 15%

Grafik: 45% Sound: 24%

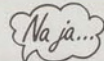
Schwierigkeit: mittel

C 64

In Vorbereitung

PING PONG

Botics



Die Programmierer haben sich größte Mühe gegeben, ihrem Spiel einen professionellen Touch zu verpassen. Zumindest auf dem Amiga ist die Aufmachung gelungen: Glas-klare Sprachausgabe eines Roboter-Reporters stimmt auf das Geschehen ein. Die ST-Version wirkt hier etwas lieblos, spielt sich aber beinahe identisch. Leider rechtfertigt das dünne Spielprinzip diesen Aufwand kaum. In einer quadratischen Arena schieben sich je ein links und rechts angebrachter Schläger einen Ball zu. "Botics" ist leider nicht viel mehr als die 3D-Variante des antiken "Pong". Die Tatsache, daß man in verschiedenen Arenen antritt und ab und zu ein Hin-



Pong in 3D (Amiga)

dernis auf dem Spielfeld erscheint, ändert daran kaum etwas. Im Zeitalter eines "Speedball 2" gerät Botics ziemlich ins Hintertreffen. *mg*

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Krisalis, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS

nicht geplant

ATARI ST 31%

Grafik: 48% Sound: 47%

Schwierigkeit: mittel

AMIGA 31%

Grafik: 48% Sound: 63%

Schwierigkeit: mittel

C 64

nicht geplant

INFOGRAMMES PRÄSENTIERT AUS DER CRYSTAL KOLLEKTION :

Alpha Waves

„Sie haben die Traummaschine erfunden...“



BONNICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bonico-Spielen? Möchten Sie Tipps zum Spielablauf? Unsere Spiel-Experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 18.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt.
Tel. 06107/76067
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.

Ihr Freipaß für DIE neue Welt : VIRTUELLE REALITÄT. Das Programm : erforschen Sie ein Labyrinth von Licht und Wellen, entdecken Sie die Traummechanik, und geben Sie sich den ALPHA-Wellen hin. Ein starkes Erlebnis, reich an irrealen, bisher unbekannten Eindrücken.

- ▲ 2 MODI : VERSENKUNG / ARCADE
- ▲ 256 FÄRBE ZUM ENTDECKEN
- ▲ UNIVERSUM IN ECHTZEIT-3D
- ▲ 1 BIS 2 SPIELER GLEICHZEITIG
- ▲ 100 % NEW AGE

Vertrieb: **BONNICO**

Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Tel. 06107/76060

Für ATARI ST-STe, AMIGA, PC & Kompatible



AUSTRIA DYNAMIC SYSTEMS

HAUPTSTRASSE 104 • A-8784 TRIEBEN
03615/2736 (Mo-Fr, 15-19 Uhr)

AMIGA

Power monger	699,-	Railroad Tycoon	849,-
F-19 Stealth Fighter	699,-	Legend of Faerghail	749,-
Wings of Death	649,-	Champions of Kryn	749,-

Pool of Radiance	649,-
Days of Thunder	699,-

512 KB A 500 intern	1190,-
1,8 MB A 500 intern	4290,-

ATARI ST

Their finest Hour	749,-
Larry 3	849,-
Shadow of the Beast 2	749,-
Legend of Faerghail	749,-
Invest	599,-

MS-DOS

Silent Service II	849,-
Ultima VI	899,-

Nintendo Gameboy

inkl. Spiel Tetris	1490,-
Batman	499,-
Super Mario Land	399,-
Puzzle Boy	499,-
Golf	399,-
Castlevania	499,-

C 64

E-Motion	449,-
Kick off 2	449,-
Turrican	399,-
Champions of Kryn	599,-
Klax	399,-

Anruf oder Postkarte genügt und unser kostenloser
Gesamtkatalog kommt sofort ins Haus.

VERSAND IN GANZ ÖSTERREICH

POWER TESTS

COMPUTERSPIELE

COUGARLEIN GING ALLEIN

COUGAR FORCE

Hilfe



Weiche Birne — nichts im Hirn:
Cougar in Aktion (Amiga)

melsurium aus horizontal scrollender
Plattformprügelei, gewürzt mit ein
paar Pseudosimulationen. vw

STECK
BRIEF

Genre: Action-Adventure

Hersteller: Thomahawk, Zirkapreis: 65 bis 90 Mark

MS-DOS 29%

Grafik: 44% Sound: 18%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST 29%

Grafik: 42% Sound: 22%

Schwierigkeit: schwer

AMIGA 29%

Grafik: 42% Sound: 22%

Schwierigkeit: schwer

C 64

nicht geplant

Theo KRANZ VERSAND

Sandberger Str. 6 8700 Würzburg

Tel.: 09 31/88 16 99



Bei unserem schnellen Service
und den fairen Preisen
kommen Sie leicht ins Schleudern!
Testen Sie uns!

MEGA DRIVE

AMIGA, PC

GAME GEAR

PC-ENGINE

NEO GEO

ATARI LYNX

GAME BOY

MEGA DRIVE

DARIUS II
SPIDER MAN
GAIN GROUND
HARD DRIVIN
SHADOW DANCER
ELEMENTAL MASTER

PC-ENGINE

CADASH
OUT RUN
HELLFIRE
BOMBER MAN
BURNING ANGELS

FORDERN SIE UNSERE KOSTENLOSEN PREISLISTEN FÜR AMIGA,
PC, NINTENDO, SEGA MASTER, SEGA MEGA DRIVE, PC-ENGINE,
ATARI LYNX UND GAME BOY AN.

VERSAND PER NN. 8.-DM. BEI VORK. 4.-DM. PREISUND. UND IRRTÜMER

VORBEHALTEN.

Der Gebrauch von Hochfrequenzgeräten ohne FZ/NR kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden!

VORSINTFLUTLICH

Dino Wars

Na ja...

Die Dinosaurier waren schon wilde
Gesellen: Stand ihnen der
Sinn nach Zoff, rotierten sie sich zu
zwei 16 Monster starken Trupps zu-
sammen, um sich gegenseitig um
Futter und Ruhm die Dickschädel ein-
zuschlagen. Auf vier verschiedenen
schachbrettartigen Spielfeldern darf
man mit "Dino Wars" diese Saurier-
Matches alleine oder zu zweit nach-
spielen. Hat man seine "Dinopunkte"
verteilt, um Kampfstärke oder Ge-
schwindigkeit der Monster zu verbes-
sern, geht's los: Wahlweise abwech-
selnd oder simultan wird gezogen, bis
eine Mannschaft um ein besonders
schmackhaftes Riesenei gebracht
worden ist. Landen zwei Dinos auf

EIGENSCHAFTSA			
Dinokredit:	010	020	030
VELARION	3	1 x 5	Nein
GENEYON	2	2 x 1	Ja
SEGALEON	3	3 x 2	Nein
VELEGATON	3	4 x 1	Nein
TYRANNOLEON	3	3 x 2	Nein
DEUTHELEON	2	2 x 1	Ja
WIEKLEON	1	1 x 1	Nein
DEUTHELEON	3	3 x 3	Nein

Kleine Saurierkunde (Amiga)

demselben Spielfeld, wird per Joy-
stick höchst simpel gekämpft. Nicht
nur der miese Kopierschutz brems
den Spielspaß. Ich klopp' mich lieber
mit "Archon". w

STECK
BRIEF

Genre: Strategie

Hersteller: Magic Bytes, Zirkapreis: 30 bis 70 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA 39%

Grafik: 43% Sound: 47%

Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

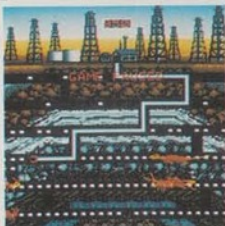
in Vorbereitung

ÖL IM GETRIEBE

Oil's Well

Na ja...

Die Adventure-Profis von Sierra sind mit dem Geschicklichkeitsspiel "Oil's Well" etwas auf die schiefe Bahn geraten. Das antike Programm zählt zwar zu den Klassikern auf der Atari XL-Serie, bietet aber in der MS-DOS-Version keine erkennbaren Verbesserungen gegenüber dem angestaubten Original. Im wesentlichen geht es bei Oil's Well darum, in einem Labyrinth aus horizontal angeordneten Gängen Pölen aufzusammeln. Wer jetzt an "Pac-Man" denkt, der liegt gar nicht so falsch. Der Unterschied besteht darin, daß man nicht frei in den Schächten herumlaufen kann, sondern eine schlangenähnliche Figur von einem bestimmten Punkt aus



Nostalgie-Nahrung von Sierra (MS-DOS/VGA)

durch die Gänge führt. Kurzfristig macht Oil's Well durchaus Spaß, doch nach einiger Zeit wird's öde. mg

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sierra, Zirkapreis: 80 Mark

MS-DOS 33%

Grafik: 28% Sound: 31%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

C 64

nicht geplant

ZWEITE WAHL

The Second World

Na ja...

Seit vor Jahren die Wirtschaftssimulation "Kaiser" für Trübel vor der Rechnerastatur sorgte, hat sich am Tagesablauf eines Alleinherrschers nicht viel geändert. Provinzen müssen erobert, ausgebeutet und verteidigt werden, böse Feinde werden mit Krieg und Handelsboykott gezüchtigt, Armeen verheizt man in blutigen Eroberungszügen. Bei "The Second World" streiten sich bis zu drei (wahlweise computergesteuerte) Gegner auf oben umschriebene Weise um 25 Provinzen. Leider präsentiert sich das Ganze als (nicht besonders kom-



Ein tolles Menü (Amiga)

plexe) Mischung aus abgedroschenen Spielelementen, mittelmäßiger Grafik und umständlicher Benutzerführung. Da gibt's Besseres. wi

STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Magic Bytes, Zirkapreis: 30 bis 70 Mark

MS-DOS 31%

Grafik: 23% Sound: 10%

Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST

In Vorbereitung

AMIGA 31%

Grafik: 22% Sound: 10%

Schwierigkeit: einstellbar

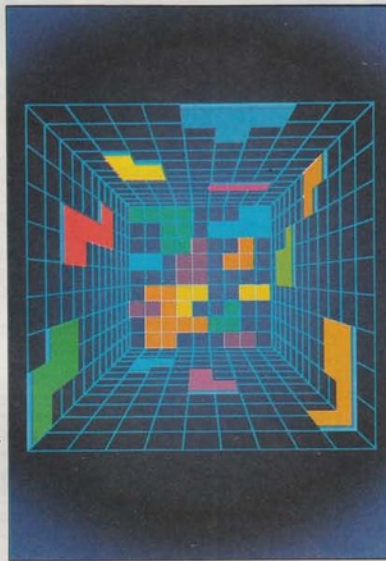
C 64

In Vorbereitung

INFOGRAMES PRÄSENTIERT AUS DER CRYSTAL KOLLEKTION :

Welltris

Maîtrise,
pathway of
silence,
profondeur
irréelle,
supervision,
absolute
skyline,
contrôle,
anticipation,
miroir immobile,
équation,
horizon,
opalescence.



abstraction,
magic square,
multiple
surfaces,
colours, miroir
du vide,
unreal abyss,
espace,
lightness,
reflection,
purity,
transparence
minérale,
étoiles...

« Die Farben meistern,
den Raum beherrschen »



Nach dem internationalen Superhit TETRIS schließen Sie sich in WELLTRIS Alexej Pajitnov, dem großen sowjetischen Mathematiker, an, und nehmen Sie seine neue Herausforderung an: steuern Sie die fallenden Bausteine, und beherrschen Sie den Raum.

- ▲ 3 LEVELS : ANFÄNGER, FORTGESCHRITTENER, EXPERTE
- ▲ 3D-PERSPEKTIVE
- ▲ VERSCHIEDENE GESCHWINDIGKEITEN
- ▲ SCORESYSTEM MIT SPEICHERUNG DER 10 BESTEN
- ▲ EIN SPIEL - 100 % GLASTNOST !

Für AMIGA, PC & Kompatible, und bald für ATARI ST-STE, AMSTRAD CPC

© 1989 DOKA - All rights reserved
Licensed to Bullet-Proof Software

INFOGRAMES



Vertrieb: BONICO Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach, Tel. 06107/76060



Overrun

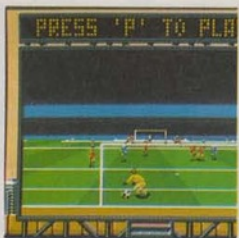
Unter dem "lieblichen" Namen "Overrun" erschien die neueste Umsetzung eines beinhaltenen SSI-Strategiespiels für den Amiga. Nicht mehr ganz zeitgemäß kann hier der Spieler auf einer taktischen Übersichtskarte, seine (amerikanischen) Einheiten-Icons im dritten Weltkrieg gegen sowjetische Truppen in die Schlacht schicken. Wem das nicht genügt, der findet zusätzlich ein historisches Szenario der arabisch/israelischen Auseinandersetzung von 1973 auf der Diskette. Spielerisch war für Fans. *mh*

Genre: Strategie
Hersteller: SSI
Zirka-Preis: 100 Mark

AMIGA 46%

Grafik: 19% Sound: 0%

Schwierigkeit: mittel



Intern. Soccer Challenge

Aller guten Versionen sind drei: Nach Atari- und PC-Auftreten gibt sich "International Soccer Challenge" jetzt auch auf dem Amiga die Ehre. Das 3D-Fußballspiel gleicht der in Ausgabe 8/90 getesteten ST-Version wie ein Grashalm dem anderen. Selbst der nervige Düdel-Sound wurde nicht sonderlich verbessert. Spielerisch blieben die bekannten Mängel: Das Gebolze ist zu unübersichtlich. Da trösten auch die beiden Turnier-Modi wenig. *hl*

Genre: Sport
Hersteller: MicroStyle
Zirka-Preis: 85 bis 100 Mark

AMIGA 42%

Grafik: 67% Sound: 43%

Schwierigkeit: leicht



Das Stundenglas

"Das Stundenglas" macht auf dem Amiga eine weitaus bessere Figur als auf dem PC: Die Grafiken sind deutlich ansehnlicher. In dem komplett deutschen Text-Adventure ergündet Ihr das Geheimnis der Zeit und versucht die Fehler der Gegenwart in der Vergangenheit auszubügeln. Wer auf viel Lesestoff steht und vor ausgiebiger "Tipparbeit" nicht zurückschreckt, sollte mal reinschauen. Ein Fantasy-Roman zum Mitspielen, der Adventure-Freaks der ersten Stunde ansprechen dürfte. *vw*

Genre: Adventure
Hersteller: Software 2000
Zirka-Preis: 100 Mark

AMIGA 52%

Grafik: 43% Sound: 0%

Schwierigkeit: schwer



Rogue Trooper

Die grimmige Blauhaut "Rogue Trooper" gab auf dem Amiga vor einem Monat einen soliden Action-Einstand. Die Mischung zweier Spielprinzipien (horizontal scrollendes Roboterhauen nebst 3D-Flugsequenz) reizt keinen zu Begeisterungsstürmen um, ist aber für ein paar kurzweilige Stündchen gut. Bei der ST-Version müßt Ihr deutliche technische Abstriche machen: Das Scrolling ruckt, die Musik nervt und der Spielspaß leidet unter diesen beiden Handicaps. *hl*

Genre: Action
Hersteller: Krisalis
Zirka-Preis: 85 Mark

ATARI ST 48%

Grafik: 55% Sound: 39%

Schwierigkeit: mittel



Strider II

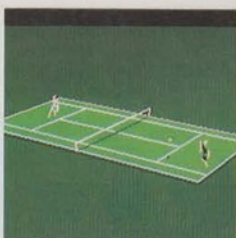
So mag es der Amiga-Fan: "Strider II" springt und säbelt auf dem Commodore wie in der in POWER PLAY 1/90 getesteten ST-Version. Nichts hat sich an Grafik, und Animation, Scrolling und Spielprinzip dieses Actionspiels mit Jump'n Run-Elementen verändert oder gebessert. Selbst dem Sound und der Hintergrundmusik enthielt man eine erwähnenswerte Veredelung vor. So sollte man es eigentlich nicht machen; alles in allem spielt sich Strider II jedoch noch ganz flott. *wi*

Genre: Action
Hersteller: US Gold
Zirka-Preis: 85 Mark

AMIGA 59%

Grafik: 62% Sound: 53%

Schwierigkeit: mittel



International 3D Tennis

Die Atari-Umsetzung der reichlich merkwürdigen Tennissimulation ist quasi identisch zur Amiga-Version. An den spielerischen Qualitäten des Programms werden sich weiterhin die Geister scheiden. Zwar darf man hier Tennis bei 72 akkurat nachempfundenen Profiturnieren am Bildschirm spielen, aber die berechnete Vektorgrafik hat ihre Schattenseiten. Die ganze Geschichte ist recht lahm und kann "Tie-Break" nicht das Wasser reichen. *hl*

Genre: Sport
Hersteller: Palace
Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

ATARI ST 68%

Grafik: 53% Sound: 66%

Schwierigkeit: einstellbar



Transworld

Das Geld liegt auf der Straße! Zumindest in Starbytes Wirtschaftssimulation "Transworld". Als Fuhrunternehmer rollt Ihr die Weltmärkte auf und werdet zum global tätigen Konzern. Bis zu vier Mitspieler können gleichzeitig um Geld und Zinsen kämpfen. Transworld ist eine bis ins kleinste Detail gehende Simulation, die anhaltend motiviert und das Letzte von Eurem wirtschaftlichen Geschick fordert. Amiga-Besitzer sollten zuschlagen, wenn Sie über starke Nerven verfügen. *vw*

Genre: Simulation
Hersteller: Starbyte
Zirka-Preis: 90 Mark

AMIGA 67%

Grafik: 49% Sound: 14%

Schwierigkeit: schwer



Matrix Marauders

Psychlapes Vektor-Rennspiel macht auch auf dem Atari ST keine allzu gute Figur. Ehe man es sich versieht, ist der eigene Flitzer durchlöchert und fliegt auseinander. Auch die Steuerungsprobleme hat man nicht in den Griff bekommen: Die Kombination aus Maus- und Tastaturbedienung ist auf Dauer ganz schön nervig. Noch dazu sind die Rennstrecken unübersichtlich und die Gegner erst im letzten Moment auszumachen. Die Spiel könnt Ihr ruhig im Regal lassen. *vw*

Genre: Action
Hersteller: Psychlape
Zirka-Preis: 65 Mark

ATARI ST 32%

Grafik: 48% Sound: 39%

Schwierigkeit: schwer



Ra

Auch Atarianer dürfen jetzt in geheimnisvollen Pyramiden die Rätsel des Sonnengottes lösen. Rainbow Arts Denkspiel macht auch auf diesem Computer eine gute Figur. Leider muß man bei Grafik und Musikbegleitung ein paar Abstriche machen, was aber den Spielspaß nur unwesentlich mindert. Wer Hektik liebt, kann sich im Arcade-Modus die Knobelsteine um die Ohren hauen lassen. Denker versuchen sich im Logikmodus an 100 Rätseln. *vw*

Genre: Denkspiel
Hersteller: Rainbow Arts
Zirka-Preis: 80 Mark

ATARI ST 70%

Grafik: 64% Sound: 52%

Schwierigkeit: schwer



The Spy who loved me

Das Spiel zum Film "Der Spion der mich liebt" verliert auf dem C 64 einiges an Reiz. Gegenüber den 16-Bit-Versionen ist nicht nur die Grafik abgesehen, auch die Spielbarkeit bei einigen Actionsequenzen hat gelitten. Und blättert man das James-Bond-Drumherum ab, bleibt ein allzu biederes 08/15-Programm übrig: Vertikales Scrolling mit Päng-Päng in mehreren Varianten. *hl*

Genre: Action
Hersteller: Domark
Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

C64 47%

Grafik: 53% Sound: 58%

Schwierigkeit: mittel



Imperium

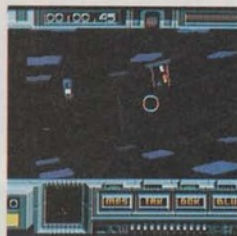
Nun dürfen sich auch PC-Besitzer als taktischer Weltallherrscher austoben. Spielerisch hat sich am Strategieklopp "Imperium" gegenüber der Amiga- und ST-Fassung nichts geändert. Ihr steuert Euer zukünftiges Sternreich über Fenster und "Pull-Down"-Menüs. Steuer erheben, Embargos veranstalten, Raumflotten bauen und friedfertige Planeten erobern, gehört ebenso zu Eurem Job wie geschicktes Verhandeln mit dem Sternensystem von nebenan. *mh*

Genre: Strategie
Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 80%

Grafik: 35% Sound: 49%

Schwierigkeit: mittel



Interphase

Ziemlich lange haben PC-Besitzer auf das ungewöhnliche Action- und Tüftelspiel "Interphase" warten müssen. In 15 3D-Stockwerken eines Gebäudes müßt Ihr per Raumgleiter dreidimensionale Puzzles lösen, um zum jeweils nächsten Stock zu gelangen. Die 3D-Grafik sieht unter VGA aus wie bei den anderen 16-Bit-Versionen, ist aber auf einem flotten AT deutlich schneller als auf Amiga und Atari ST. Interphase ist genau das Richtige für harte Tüftler. *mh*

Genre: Action
Hersteller: Imageworks
Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS 75%

Grafik: 76% Sound: 60%

Schwierigkeit: mittel

ALCATRAZ

Absolute Danger

BOMICO SERVICELINE

Halten Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Mochten Sie Tips zum "Spendenkäufe"? Unsere Spielzentren helfen weiter! Mo.-Fr. 10.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt! Tel.: 0 61 07 / 6 20 67

Vertrieb: **BOMICO**

Am Südpark 12, 69292 Kennelbach

Tel.: 06107/76060

Schreibliche Informationen nur gegen Rückporto

INFOGRAVES



POWER-GAMES

ACTION • SPANNUNG • ABENTEUER

Jedes Paket nur
DM 49,-*
*Unverbindliche Preisempfehlung

Das Schwert Skar

Skar verleiht seinem Träger elementare Kräfte. Es macht ihn unbesiegbar und unsterblich. Aber es ist gut versteckt! Wer es finden will, muß den Gefahren eines langen Weges trotzen.
Bestell-Nr. 38784

■ NEU Brektwon

Vor langer Zeit regierte der Zauberer Mijkar. Durch die Macht seiner Magie schuf er Kreaturen, die seine Schätze auf ewig bewachen sollten. Nach Jahrzehnten finden Abenteurer, Geldgierige, Bauern und auch der junge Zauberer Golan an, nach Mijkars Schätzen zu suchen. Und Golan fand das Schloß... Sie sind Golan und müssen versuchen, viel vom Schatz zu bergen.
Bestell-Nr. 38822

Operation Ushkurat

Sie sind mit einem Raumschiff unterwegs zu Friedensverhandlungen. Bei einer Reparatur wird die gesamte Mannschaft entführt...
Bestell-Nr. 38765

Operation Feuersturm

Sie sind »Mister James Bond« und haben 48 Stunden Zeit, eine gestohlene Atombombe zu finden – falls nicht, wird sie abgefeuert.
Bestell-Nr. 38739

Howard the Coder

Howard hat eine Spielidee. Leider stiehlt man seinen Computer und er sucht sich in einer Lagerhalle neue Hardware zusammen. Dabei muß er Hindernisse überwinden...
Bestell-Nr. 38705

Nippon – das ultimative Rollenspiel für C64/C128

Toshiro begann, die zufällig entdeckten Schriftrollen zu lesen... Vor Ihnen liegt ein Abenteuer, wie Sie es bisher nicht gekannt haben:
Bestell-Nr. 38729

**POWER-GAMES
erhalten Sie im guten Fachhandel**


Markt & Technik
Zeitschriften • Bücher
Software • Schulung



TV Sports Basketball

Fast ein Jahr nach der gelungenen Amiga-Version hat Cinemaware endlich die PC-Umsetzung seiner Basketball-Simulation fertiggestellt. Bei edler Aufmachung bestreitet Euer Team eine lange US-Profisaison, die Euch taktisches Geschick und flotte Kombinationen abverlangt. Ihr braucht einen AT, sonst kriechen die Spieler zu matt vor sich hin. Ferner erforderlich: 640 KByte RAM sowie EGA- oder VGA-Karte. *hl*

Genre: Sport
Hersteller: Cinemaware
Zirka-Preis: 110 Mark

MS-DOS 82%

Grafik: 74% Sound: 24%

Schwierigkeit: mittel



Team Yankee

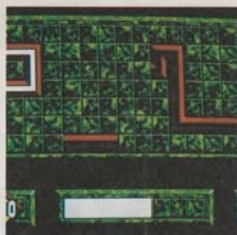
Team Yankee ist das Richtige für Taktiker, die auch vor einer Prise Action nicht zurückschrecken. Nimmt man an der fragwürdigen Hintergrundgeschichte keinen Anstoß, wird man mit einer pflegeleichten und anspruchsvollen Simulation belohnt, die viel Raum für militärische Feinheiten läßt. Team Yankee macht auch auf dem PC eine gute Figur. Besonders die detaillierte VGA-Grafik weiß zu gefallen. Wenn Ihr Eure Führungsqualitäten richtig ausspielt, steht einem Sieg der braven US-Truppen nichts mehr im Weg. *vw*

Genre: Simulation
Hersteller: Empire
Zirka-Preis: 110 Mark

MS-DOS 75%

Grafik: 76% Sound: 35%

Schwierigkeit: einstellbar



Loopz

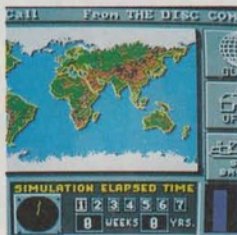
Ein Puzzlepaket der unkomplizierten Sorte: "Loopz" macht auch auf dem PC Spaß. Das Röhrenbauen in drei Spielvarianten läuft auf so ziemlich jedem MS-DOS-System. Ihr benötigt mindestens 512 KByte RAM. An Grafikkarten werden Hercules, CGA, EGA sowie VGA unterstützt. Mit Adlib- und Roland-Soundkarten kommt man außerdem in den Genuß einer gediegenen Soundkulisse. Wer "Tetris" und "Klax" schon durch hat und was Neues zum Tüfteln sucht, ist hier bestens aufgehoben. *hl*

Genre: Denkspiel
Hersteller: Audiogenic
Zirka-Preis: 70 bis 90 Mark

MS-DOS 75%

Grafik: 29% Sound: 56%

Schwierigkeit: einstellbar



Ports of Call

Lang, lang ist's her, da erscheint auf dem Amiga die Wirtschaftssimulation "Ports of Call". Jetzt, nach fast zwei Jahren, erscheint die MS-DOS-Version. Spielerisch hat sich rein gar nichts geändert: Bis zu vier Spieler schnappen sich Fracht, Tanker und Schiffbrüchige vor der Nase weg und bestehen leichte Geschicklichkeitsprüfungen. Auch die Grafik wurde nicht verändert; Ports of Call unterstützt lediglich die CGA- und die EGA-Farbpalette. Neu ist das Soundmodul, das der Packung beiliegt und an den seriellen Port gestöpselt wird. *al*

Genre: Simulation
Hersteller: ISD
Zirka-Preis: 130 Mark

MS-DOS 52%

Grafik: 55% Sound: 70%

Schwierigkeit: einstellbar

INSERTENTENVERZEICHNIS

Bachler	49
Berry Lösungsservice	73
Bomico	2. US, 4. US, 19, 25, 27, 31, 96, 125, 127, 133, 135, 137
Boyd	149
Brötzmann & Schäfer	86

Computer-Markt Münster	79
Compy Shop	94
CPS Computerservice Heidak	84/85
Crystal Soft	90
CWM	89

Dynamic Systems	134
Dynatex	91

EC-Electronics	101
----------------------	-----

Flashpoint	90
Foursystems	155
Fundur	90
Funny Softwareversand	65, 107
Funtastic	151

Galaxy Software	81
Gamesworld Computershop	75
Gross Electronic	54

Hamo	92
Hisoft	73

International Software	10
------------------------------	----

Joysoft	98
Jöllence	13

Karsoft	76
Kingsoft	9
Korona Soft	43

Label	68
Lifetimes / Expertsoftware	93

Magic Games	64
Markt & Technik Buch- und Softwareverlag	58, 138, 142, 157, 159
Media Electronics	93
MN - Hobbysoft	79

Richartz	67
Rushware	29

Software Corner	149
Software Maniacs	79
Steirerfunk	73

Theo Kranz - Versand	134
Top 4	93

United Software	3. US, 4, 39, 41, 43, 147
-----------------------	---------------------------

Vidis Electronic	99
------------------------	----

Wial Versand	11
--------------------	----

Zillesoft	86
-----------------	----

Der Ruf nach "Pixel-Pracht" wurde erhört. Zuletzt vor zwei Jahren erfreuten wir die Leser mit Bildern, die wir im Rahmen unserer Tests nicht zeigen konnten, die dennoch zu schön sind, um sie unter den Teppich zu kehren: Gelungene Ladebilder und vorbildliche Introgemälde, Grafiken aus Vor-, Ab- und Nachspännen. wi

PIXE

Die Liverpooler Software-Schmiede Psygnosis gilt als Spezialist für aufwendige Introszenen. Die Schnappschüsse stammen aus den brillanten Vorspännern von "Awesome" (Mitte) und "The Killing Game Show" (rechts, beide Amiga). Die Engländer beschäftigen eigens für Intros ein spezielles Entwicklerteam. ▶



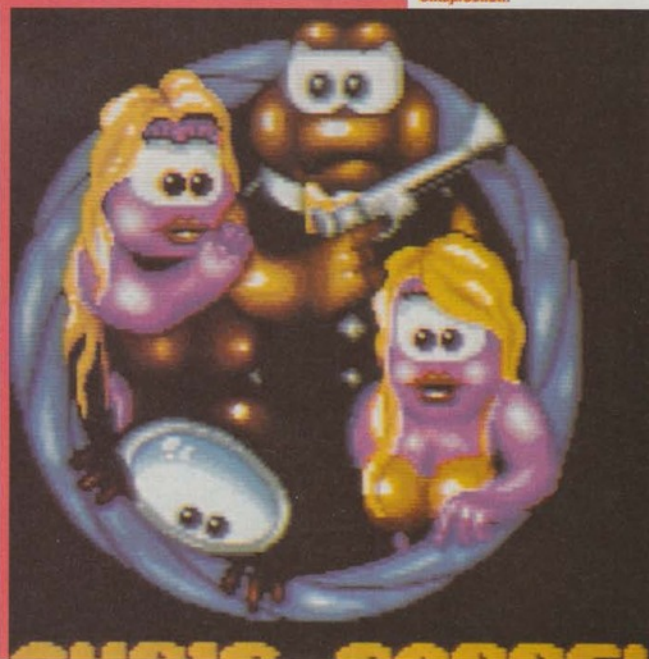
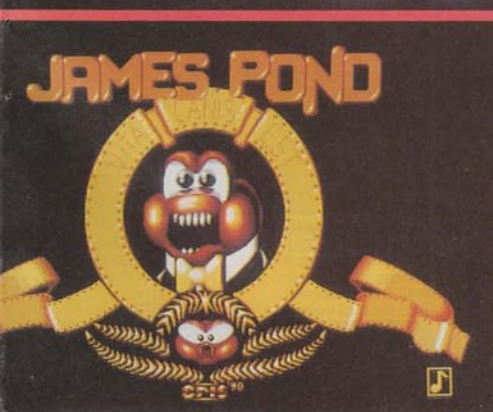
Als Agent und "Green Peace"-Kämpfer achtet James Pond auf tadellose Haltung und geradesitzende Flügel in jeder Situation: zähnefletschend als "Metro Goldwyn Millenium"-Löwe, daneben heiß umschwärmt. ▶

▲ Keine Illustration aus dem Oberstufen-Astronomiebuch, sondern eines der zahlreichen VGA-Zwischenbilder aus Star Control. Das runde Ding ist tatsächlich ein "Mycon Podship"-Raumer; interessanterweise ballert man bei Awesome exakt dieselben zu Dutzenden vom Bildschirm.

L-PRACHT



◀ Eines der letzten Abenteuer unserer Zeit: Magnetic Scrolls "Wonderland". Dieses englische Luxus-Adventure enthält tonnenweise Grafik, die dem Geist der Romanvorlage von Lewis Carroll in Sachen Detailreichtum, Fantasie und Witz sehr schön entsprechen.



Spitzenbücher zum Amiga

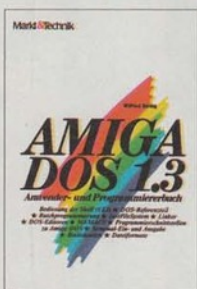
Hol Dir, was Dir



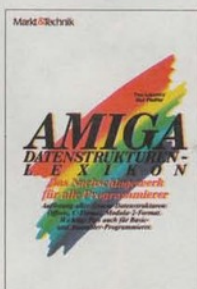
M. Breuer
Amiga-500-Buch
 Eines der erfolgreichsten Commodore-Bücher in aktueller Überarbeitung. Alles über Hardware, Software, Zubehör und eine ausführliche Beschreibung der Workbench 1.3. Durch viele Abbildungen und Beispiele werden Sie mit der Bedienung des Amiga 500 schnell vertraut. In einem übersichtlichen Nachschlageteil werden die Shell-Befehle erläutert.
 2., überarb. Auflage 1989, 541 Seiten
 ISBN 3-89090-300-2
 DM 49,-



■ NEU
M. Breuer
Amiga-2000-Buch
 Vollständig überarbeitete und aktualisierte Neuausgabe dieser fundierten Einführung in die Bedienung des Amiga 2000 und 2500. Mit leichtverständlicher Beschreibung der Hardware und der verschiedenen Ausbaumöglichkeiten. Dazu ausführliche Darstellung von Workbench 1.3, CLI und der neuen Shell.
 2., überarb. Auflage 1990, 672 Seiten
 ISBN 3-89090-287-1
 DM 59,-



W. Häring
Amiga-DOS 1.3
 Im ersten Teil werden dem Anwender die Shell- und die Amiga-DOS-Befehle, Startup-Sequenzen und die Arbeit mit dem Editor erklärt. In einem speziellen Anhang finden Sie viele nützliche Tipps zur Konfiguration Ihres Druckers. Der zweite Teil wendet sich an künftige Programmierer und macht sie mit dem Betriebssystem und der Hardware vertraut.
 1989, 392 Seiten,
 ISBN 3-89090-802-0
 DM 69,-



■ NEU
P. Lukowitz/O. Pfeiffer
Amiga Datenstruktur-Lexikon
 Alle Systemdatenstrukturen werden unter Angabe des Offsets aufgelistet und ausführlich beschrieben. Zu den vier wichtigsten Programmiersprachen – C und MODULA-2, Basic und Assembler – finden Sie detaillierte Benutzerhinweise und Anwendungsbeispiele. Referenzlisten der Systemroutinen machen die Vorgänge endgültig transparent.
 1990, ca. 250 Seiten,
 ISBN 3-89090-250-2
 DM 69,-



J. Kremser/F. Koch
Amiga-Systemhandbuch
 Aufbau, Vergleich und Erläuterung des Amiga 500, 1000 und 2000, die Custom-Chips Denis, Agnus und Paula, Ansprechen der Cooper-, Blitter-, Playfield-, Audio- und CIA-Hardware in C und Assembler, Aufbau externer Hardware wie Floppy und SideCar, PAL-Modulator, RAM-Erweiterung, Genlock-Interface, Amiga 500 in der MS-DOS-Welt.
 1988, 421 Seiten, inkl. Diskette
 ISBN 3-89090-550-1
 DM 79,-

ch besser macht!



■ NEU

**H. Mitmansgruber/M. Jobst
M&T-Workshop
Amiga Sonix**
Wenn Sie noch keine Erfahrung in Sachen Musik und Amiga besitzen, dann erfüllt dieses Buch alle Voraussetzungen für einen erfolgreichen und sicheren Start. Es bietet: Tutorium mit einer Einführung in die Musiklehre, Komponieren (extra Notenheft liegt bei), ausführliche Referenz. Für Sonix-2.0-Anwender. 1990, 272 Seiten
ISBN 3-89090-897-7
DM 39,-

■ NEU

**F. Belzner
Kreative Grafik
auf dem Amiga**
Anhand zahlreicher Programm- und Bildbeispiele erhalten Sie eine Fülle von Tipps und Tricks, mit denen Sie die Möglichkeiten der Programmiersprache GFA-Basic 3.0 voll ausschöpfen können. Dazu zwei große Grafikprogramme mit ganz neuartigen Optionen, die Sie anwenden können, ohne GFA-Basic 3.0 zu besitzen. 1990, 360 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3-89090-227-8
DM 79,-

W. Häring Schnellübersicht Amiga-DOS 1.3

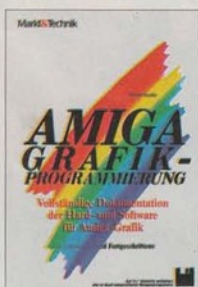
Alles schnell im Griff: Grundlagen und Peripherie, Massenspeicher, Verzeichnisse und Laufwerke, Dateien und ihre Sicherung, Ein- und Ausgabe – sowie Antworten auf alle Fragen, die bei der täglichen Arbeit auftreten. 1989, 292 Seiten,
ISBN 3-89090-730-X
DM 39,-

P. Wollschläger Schnellübersicht Amiga-Basic

Die Beschreibungen sind problemorientiert aufgebaut, und die Informationen werden so vermittelt, wie sie bei der täglichen Arbeit auftreten. Eine ausklappbare Themenübersicht und Querverweise erleichtern die Arbeit zusätzlich. 1989, 336 Seiten,
ISBN 3-89090-736-9
DM 39,-



* unverbindliche Preisempfehlung



Markt&Technik-Bücher und -Software erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computerfachgeschäften und in den Fachabteilungen der Warenhäuser.

■ NEU

**H. Gzella
Amiga-
Grafikprogrammierung**
Der Einsteiger lernt zunächst den Umgang mit den einfachen Grafikbefehlen und ist bald in der Lage, farbenprächige Grafiken darzustellen. Der Fortgeschrittene findet Erläuterungen zu Themen wie Sprites und Animationen, Copper, Blitter, Fraktal- und Vektorgrafik, Laufschriften, Scrolling und vieles mehr. 1990, 552 Seiten, inkl. 2 Disketten
ISBN 3-89090-339-8
DM 89,-

A. Plenge

**Amiga - 3-D-Grafik
und Animation**
Angefangen bei einfachen Problemstellungen, lernen Sie, professionelle 3-D-Grafiken auf Ihrem Commodore Amiga zu planen, zu programmieren und darzustellen. Auch scheinbar komplizierte Grafiken werden einfach und nachvollziehbar erklärt. 1988, 376 Seiten, inkl. Diskette
ISBN 3-89090-526-9
DM 69,-

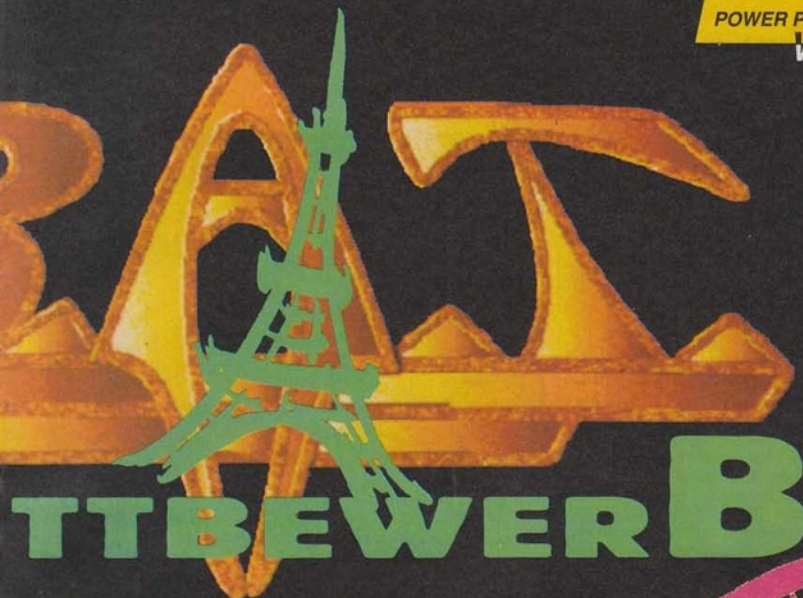
■ NEU

**B. Lugert
Freie Malerei
auf dem Amiga**
Eine Einführung in die Computermalerei und ihre Disziplinen; besonders amigaspezifische Maltechniken mit Programmen wie »DPaint« und »PhotoPaint«. Der Autor möchte zu Impressionen anregen und Computeranwender aus der kühlen Welt der Bits in den Himmel der schönen Künste entführen. Mit vielen Bildern und literarischen Texten. 1990, 94 Seiten
ISBN 3-89090-233-2
DM 98,-





UBI SOFT
Entertainment Software



Die Preise:

1. Preis: Ein Wochenende für zwei Personen in Paris mit Besuch des Asterixparks
2. Preis: zehn UBI-Soft-Spiele für Amiga oder Atari ST plus dazugehörige Mützen, Poster und Anstecker
3. Preis: fünf UBI-Soft-Spiele für Amiga oder Atari ST
- 4.-14. Preis: je ein handsigniertes POWER PLAY-Sonderheft 1990

Und hier kommen die Fragen, die Ihr beantworten müßt:

1. In welcher Stadt ist der Sitz der Firma UBI-Soft?
a. Nizza
b. Marseille
c. Paris
2. In welchem Jahrhundert spielt das Adventure B.A.T.?
a. 10. Jahrhundert
b. 22. Jahrhundert
c. 35. Jahrhundert
3. Wie heißt der Handgelenk-Computer, der Euch in B.A.T. zu Diensten ist?
a. ROD
b. VAX
c. BOB
4. Mit welchem Zusatz wird der 8-Bit-Digisound der Atari-ST-Version von B.A.T. produziert?
a. Einer Extradiskette
b. Einem speziellen Modul
c. Einem Kabel
5. Welche Rolle spielt Ihr in B.A.T.?
a. Einem Geheimagenten
b. Einem Arzt
c. Einem Tankwart

Wer kennt ihn nicht, den kleinen listigen Krieger mit der dicken Nase, der in vorchristlicher Zeit den römischen Eroberern dank Zauberkraft die Hücke vollhaut? Durch rund zwei Dutzend Comic-Alben tummeln sich die liebevollen gallischen Bilderfiguren Asterix und sein immer hungriger dickwanstiger Kumpel Obelix. Wer sich schon immer mal an der Seite dieser Kult-Comic-Figuren fotografieren lassen wollte, hat nun die Gelegenheit dazu. Die französische Software-Firma UBI-Soft spendiert anlässlich des Abenteuer-Spiels B.A.T. als ersten Preis unseres Wettbewerbs ein pralles Wochenende in Paris inklusive einem Besuch in dem Asterix-Vergnügungspark. Als zweiten Preis gibt's zehn UBI-Soft-Spiele für Euren Amiga oder Atari ST plus leckische Mützen, Anstecker und Poster. Der dritte "Sieger" bekommt fünf Spiele für Amiga oder ST. Als Trostpreise verlosen wir unter allen Einsendern zehn Exemplare des neuen POWER PLAY-Sonderheftes. Der Clou — alle Hefte sind von der Redaktion und dem Starkillerschöpfer Rolf Boyke handsigniert.

Um an der Verlosung teilzunehmen, müßt Ihr nur die folgenden fünf Fragen beantworten und die jeweiligen Buchstaben der richtigen Antworten auf einer Postkarte bis zum 01.03.1991, das ist der Einsendeschluß für unseren Wettbewerb, an folgende Adresse schicken:

Markt & Technik AG
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: B.A.T.
Hans-Pinsel-Str. 2
8033 Haar/München

Unter allen richtigen Einsendungen werden dann die glücklichen Gewinner ausgelost. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. mh

Asterix zum Anfassen: POWER PLAY verlost zusammen mit dem französischen Software-Haus UBI-Soft ein Wochenende in Paris für zwei Personen. Knallbonbon der Reise ist ein Besuch im Asterix-Vergnügungspark.

UBI SOFT

Entertainment Software

KLEINE MAUS GANZ GROSS

Castle of Illusion

Nach der respektablen "Moonwalker"-Umsetzung hat sich Sega einen weiteren dicken Lizenzfisch geangelt. Am Faden baumelt diesmal kein berühmter Popstar, sondern eine kleine, aber nicht minder berühmte Maus. Walt Disney war ihr Schöpfer und führte den quirligen Winzling, der auf den Namen Micky hört, zu Weltruhm. Als Beginn einer Serie von Mickymaus-Spielen wurde zunächst der Geschicklichkeitstest "Castle of Illusion" veröffentlicht.

In mindestens fünf Levels, die wiederum in mehrere Abschnitte unterteilt sind, geleitet

Ihr Micky durch eine ganze Reihe von Abenteuern. Die Reise führt Euch u.a. durch einen finsternen Wald voller Geister sowie in tiefe Katakomben mit Wasserfällen und gefährlichen Strömungen. Außerdem durchquert Ihr ein Gebiet, in dem Zinnsoldaten herumstolzieren und Artisten auf Einrädern als Clowns verkleidet durch die Gegend fahren. Jeder Level hat ein anderes Thema und bietet grafisch Unverbrautes. Das Spielfeld scrollt währenddessen elegant-parallax in alle Richtungen.

Da es auch in der heilen Mäuserichwelt an Feinden



Aber bitte mit Sahne... (Mega Drive)

Was zunächst wie ein niedlich-simples Spiel für jüngere Mega-Drive-Besitzer aussieht, entpuppt sich schon bald als hochwertiger Geschicklichkeitstest für die ganze Familie. Je höher der Level, desto schöner die Grafik und desto ausgefeilter der Spielablauf. Die goldene Mickymaus geht an die Zeichner von Level 3 und 4, die hier liebevollst auch an kleinste Details gedacht haben (ein Extralob für die zum Leben erweckten Würfelzuckerstücken in der Kaffee-

Gut!



tassen-Zwischensequenz). Obwohl es kaum Extras gibt, und Micky in seinen Handlungen recht eingeschränkt ist (springen, laufen, schießen), spielt sich Castle of Illusion hervorragend. In der Kategorie Jump'n'Run gehört es zu den besten aktuellen Programmen, ohne allerdings an "Super Mario Bros." rütteln zu können. Wer auf Aliens und Blutspritzer gelegentlich verzichten kann, der sollte der putzigen Mickymaus eine faire Chance geben.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sega, Zirkapreis: 90 Mark

MEGA DRIVE

78%

Grafik: 80%

Sound: 70%

Schwierigkeit: einstellbar

Da hat sich doch tatsächlich einer auf den Weg gemacht, dem italo-japanischen Klempner Mario das Fürchten zu lehren: Unser alter Bekannter aus seeligen Kindertagen, Micky die Supermaus, wagt sich in das Schloß der Illusionen und macht eine sehr gute Figur dabei. Mit zunehmendem Schwierigkeitsgrad entwickeln sich die höheren Levels zu einem wahren Augen-

Super!



schaus und erreichen dabei fast Disneys Zeichnerqualität. Castle of Illusion ist durchgängig hervorragend spielbar und an keiner Stelle unfair. Wer ein ausgeklügeltes Jump'n'Run-Spiel sucht, das man zusammen mit dem Rest der Familie unter dem Tannenbaum spielen kann, ist bei Castle of Illusion genau an der richtigen Adresse.



Ein Obermütz zum Liebhaben (Mega Drive)

nicht mangelt, muß sich Micky verteidigen. Wenn er in "Mario"-Manier nach einem gezielten Sprung mit dem Hintern auf einem Gegner landet, verduftet dieser auf Nimmerwiedersehen. Sollte Micky mit dieser Methode Probleme haben, kann er ihn einfach mit Obst bewerfen. Dieses muß Micky allerdings vorher aufsammeln. Um Hindernisse und Feinde ohne Energieverlust zu überwinden, kommt es meist auf gutes Timing an. Passiert trotz aller guten Vorsätze ein Mißgeschick, kann diese Scharte durch das Aufsammeln von bestimmten, oft gut versteckten Symbolen wieder ausgewetzt werden.

Als Entgegenkommen für die ganz jungen Spieler darf man im Practice-Modus in den ersten drei Levels hineinschnuppern. Wer vom Pfad der Tugend vorzeitig abkommt, der kann auf zwei Continues zurückgreifen.

mg

◀ In den Untergrundlabyrinthen sollte man sich vor Wasserfällen in acht nehmen (Mega Drive)



Acclaim™

entertainment, inc.

Masters of the Game™



DOUBLE DRAGON II The Revenge

Ein Wahnsinns-Spiel mit neuen unglaublich spannenden Aufgaben in drei Schwierigkeitsgraden. Billy und Jimmy Lee haben sich auf den Weg gemacht, den Boß der Shadow-Bande unschädlich zu machen und ihren Freund Mario zu suchen.

Mit echter Simultan-Aktion für zwei Spieler.



DAS NON-PLUS-ULTRA



Videospielen ohne lästige Kabel. Infrarot macht's möglich. Und mehr noch: zwei Spieler können gleichzeitig gegeneinander spielen. Doppelturbo-Schnellfeuer. Zeitlupenfunktion zur besseren Spielsteuerung. Treffgenau bis 10 m Entfernung. MUSS MAN EINFACH HABEN.

Acclaim lädt zum Mitspielen ein.

Super Videospiele-Hits aus den USA für das
Nintendo Entertainment System®.

Acclaim™
entertainment, inc.

Licensed by Nintendo
for play on the
Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM



Rot vor Wut: Dem bösen Obermoltz geht's an den Kragen (Mega Drive)



Der goldene Schuß ist Toaplan mit Fire Shark nicht gelungen

IM RAUSCH DER EXTRAWEFFEN

Arrow Flash

Eine horizontal, teils auch vertikal scrollende Spielfläche, haufenweise exzentrische Sprites, eine Prise Endgegner und eine große Portion Extrawaffen; das alles mit einstellbarem Schwierigkeitsgrad und Continue-Option versüßt — nach diesem Rezept läßt sich ein Ballerspiel mühelos zusammenkochen. "Arrow Flash" wartet mit ein paar zusätzlichen Spielelementen auf: Mit einer Feuertaste wird normal gefeuert, die zweite wurde mit der Sonderwaffe (dem Arrow Flash) belegt, mit der dritten schließlich verwandelt man sich vom fliegenden Kampfroboter zum schnittigen Raumgleiter und zurück. Großartige Unterschiede in Flugverhalten und Feuerkraft gibt's zwischen den beiden

Gestalten anfangs nicht, erst wenn einige Extrawaffen gesammelt wurden oder ein Arrowflash den Lauf verläßt, macht er sich bemerkbar. So kann man als Roboter mit aktiviertem Flash einige Sekunden als flammender Komet durch den Bildschirm fetzen, als Raumgleiter spuckt man eine Extraladung todbringender Geschosse. Drei Flashes hat man zu Beginn, weitere können eingesammelt werden. Der Feindflug beginnt konventionell, ab Level 2 wird's ungewöhnlich: Geschwindigkeit und Richtung des Scrollings ändert sich, der Hintergrund zeigt Lavastrukturen, bunt fließende Alpha-Wellen oder neblige Wolkenfetzen. Auch die Endgegner haben manch bössartige Überraschung parat... wi

Den unspektakulären ersten Level hätten sich die "Arrow-Flash"-Macher sparen können, ab dem zweiten darf gestaunt werden. Die abgedrehten Grafiken und Situationen können zwar nicht ganz über die nervigen Schwankungen des Schwierigkeitsgrads und das teils auftretende Sprite-Wirrwarr hinwegtäuschen, he-

Geht so



ben das Spiel aber klar über den Ballerdurchschnitt. Auch den Soundeffekten und der Musik gelingt es, den Spieler ab und an aus dem stumpfen Ballerrausch zu reißen. Leider waren die Tester scheinbar gerade im Urlaub, Arrow Flash wirkt stellenweise unausgewogen und zusammengeschustert.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Sega, Zirkapreis: 100 Mark

MEGA DRIVE

58%

Grafik: 64%

Sound: 60%

Schwierigkeit: leicht

STROHFEUER

Fire Shark

Wurde Toaplans Arcade-Hit "Tatsujin/Truxton" noch von Sega für das Mega Drive umgesetzt, haben die japanischen Spielefinder ihren Vertikal-Scroller "Fire Shark" eigenhändig adaptiert. Die Ähnlichkeiten zum Vorgänger sind unübersehbar. So wurde erneut auf der rechten Seite Platz für Anzeigen gelassen, während auf dem restlichen Bildschirm zehn Levels lang die Action tobt.

Die Handlung hat man vom Weltraum auf die Erde verlagert, als Ausgleich wurde das Extrawaffensystem übernommen. Manche Gegner (meist die etwas wuchtigeren) hinterlassen bestimmte Symbole. Das "S" steht für mehr Beweglichkeit, das "P" für verbesserte Schußkraft. Nach jedem vierten aufge-

sammelten P-Symbol wird die aktuelle Waffe um eine Stufe aufgepeppt. Mit farblich gekennzeichneten Symbolen schaltet man zwischen den drei verfügbaren Schußwaffen um. Die blauen Quadern sorgen für einen Fächer-schuß. Ihm fehlt es zwar etwas an Durchschlagskraft, dafür ist seine Breitenwirkung ganz ordentlich. Rot zaubert einen mächtigen Flammenwerfer herbei, während grün für ein laserähnliches Geschöß sorgt. Diese beiden Waffen bringen den getroffenen Gegner meist schnell zur Explosion, deken aber in der kleinen Ausbaustufe nur ein begrenztes Gebiet ab. Wer die Augen offenhält, entdeckt ab und zu sogar ein oder mehrere Extraleben. mg

Geht so



Ich habe den Eindruck, Fire Shark ist nicht der Nachfolger, sondern der Vorgänger von Tatsujin. Mir gefällt die Weltraumvariante jedenfalls deutlich besser. Fire Shark weist zwar keine größeren Schnitzer auf, spielt sich ganz gut, ist aber ziemlich eintönig — trotz zehn Levels. Angriffsformationen, Feinde sowie

Grafik wiederholen sich recht oft, und eindrucksvolle Riesengegner à la Tatsujin tauchen hier kaum auf. Lobenswert ist allerdings, daß Fire Shark auf Stufe "Easy" (wird in dem üppigen Option-Menü eingestellt) wirklich einfach ist. Zusammen mit den zehn Continues dürften auch Greenhorns weit kommen.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Toaplan, Zirkapreis: 100 Mark

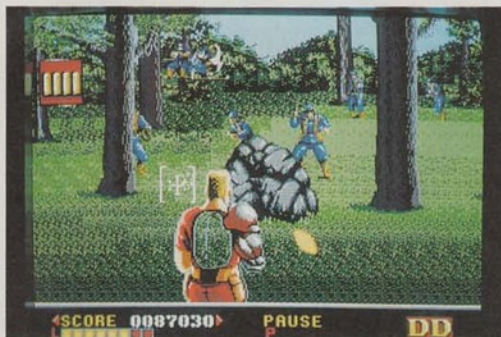
MEGA DRIVE

59%

Grafik: 60%

Sound: 50%

Schwierigkeit: einstellbar



Duke muß viele Gegner schaffen und dieses Extra raffen (Mega Drive)

SEID NETT ZUEINANDER

Dynamite Duke

Ein Mann, ein Maschinen-gewehr, eine Mission: Unser Held Duke trägt nicht umsonst den schönen Vornamen "Dynamite". In sieben horizontal scrollenden Levels hat er die schlichte Aufgabe, möglichst alle auftauchenden Gegner zu treffen, bevor deren Geschosse ihn in Leidenschaft ziehen. Die Rückenpartie des Duke-Sprites ist praktischerweise durchsichtig, damit auch ja kein Schurke übersehen wird. Bei den Endgegnern am Ende jeder Stufe ist ein bißchen mehr gefragt als beharrliches Ballern. Hier muß Duke auch mit Fußtritten und Fausthieben glänzen, um den Tunichtgut gen Boden zu schicken. Außerdem könnt Ihr Euch ducken, um Attacken des unfreundlichen Gegenübers

auszuweichen. Neben den Pixelbösewichtern kann man durch beharrlichen Beschuß auch diverse Elemente der Hintergrundgrafik in die Luft jagen und wird dafür oft mit einem Extra honoriert. Das Erlegen so trivialer Gegenstände wie Parkuhr, Hydrant oder Schreibtisch wird mit praktischen Dingen wie Zusatzmunition, Lebensenergie-Renovierung, Bonus-Smart-bomb, kugelsicherer Weste, besserer Waffe oder vorübergehendem Dauerfeuer belohnt. Ihr habt zu Beginn die Wahl zwischen vier Schwierigkeitsgraden (von "läppisch" bis "unmöglich") außerdem spendierten die Programmierer zwei Continues zur Verlängerung des Aufenthalts im zuletzt erreichten Levels. *hl*

Schau an, ein Vertreter der "Operation Sowieso"-Spezies. Bei Dynamite Duke steuert man allerdings neben dem Fadenkreuz auch die dazugehörende Spielfigur über den Bildschirm. Das schlicht wirkende Dauerballer-Spielprinzip wurde hier sehr geschickt umgesetzt. Die fair gestalteten Levels und vor

Gut!



allem die vielen sinnvollen Extras kurbeln den Motivationsausstoß gewaltig an. Das Modul ist aber nur Actionfans mit starken Nerven zu empfehlen, denn das Umschießen von Soldaten dürfte so manchem gegen den Strich gehen. Dem Moralismus aus Trotz: spielerisch wird gehobene Action-Qualität geboten.

Genre: Action
Hersteller: Sega, Zirkapreis: 100 Mark

MEGA DRIVE

73%

Grafik: 61%

Sound: 68%

Schwierigkeit: einstellbar

TOP SEGA Mega-Drive Games

Mehr Spiel(e)
für's Geld!
Wie ?

einfach anrufen:

**OCP
GAMESHOP**

Südring 29
8401 Alteglofsheim

Tel.: 0 94 53 / 12 95



GORDON BOYD
HARD- UND SOFTWARE-VERTRIEB

Drususstr. 37, 6530 Bingen a. Rhein 15
Telefon 067 21/35302

Titel	AM	ST	PC
A 10 Tank Killer	89.95	—	89.95
BSS Jane Seymour	67.30	67.30	—
Buck Rogers	75.90	—	75.99
Conquest/Camelot	99.00	99.00	99.00
Captive	64.90	64.90	—
Champions of Raj	74.90	74.90	—
F 19 Stealth Fighter	77.90	79.90	—
Grenlins 2	64.90	64.90	64.90
Immortal	69.50	69.50	69.50
Invest	63.40	—	—
Fatal Heritage	74.70	—	—
Flood	69.20	69.20	—
Operation Stealth	74.70	74.70	—
M.U.D.S.	auf Anfrage	—	—
Trans World	69.90	69.90	77.90
Secret Monkey Island	69.90	77.40	66.90
Space Rogue	a.A.	71.40	76.95
Space Quest 4	—	—	99.00
Kings Quest 5	—	—	99.00
Wings	78.60	—	—
Wing Commander AT	—	—	84.20
Stormovik	—	—	74.90
Speicher-Erweiterung A500	—	—	99.90
512K mit Uhr, abschaltbar	—	—	—
3.5" Disketten (Bulk) 50er Pack	—	—	55.00

Druckfehler u. Preisänderungen vorbehalten.

ACHTUNG • ACHTUNG • ACHTUNG • ACHTUNG • ACHTUNG

SOFTWARE-CORNER

DIE SENSATION IN MANNHEIM

WIR

**VERLEIHEN
SOFTWARE**

ab DM

5,-

pro Tag

FÜR DIE SYSTEME:

- AMIGA
- ATARI ST
- IBM-KOMPATIBLE
- COMMODORE C 64
- GAME BOY
- PC-ENGINE

Öffnungszeiten: Montag - Freitag 9.30 Uhr - 13.00 Uhr, 15.00 Uhr - 22.00 Uhr
Samstag 10.30 Uhr - 22.30 Uhr

SOFTWARE-CORNER Inh. D. Neuen

Augartenstr. 6, 6800 Mannheim 1, Tel.: 0621-402387, Fax: 0621-444773

STECK
BRIEF

HUDSON HAT'S

Aero Blasters

Von der großen Welle horizontal scrollender Ballereien blieb die PC-Engine bis heute verschont. Grund genug für die Software-Spezialisten von Hudson, einmal tief in die Trickkiste zu greifen, um die ultimative Actionorgie zu erschaffen. Kein wichtiges und bewährtes Spielelement durfte fehlen: Sechs Levels (scrollen teilweise auch schräg und vertikal), massenweise Feindspites, ungewöhnliche Endgegner und eine knackige Anzahl verschiedener Extrawaffen, wurden auf ein Modul mit dem

Allerweltsnamen "Aero Blasters" gebannt. Eine Beam-Waffe (seit "R-Type" gerne zum "finalen Rettungsschuß" gegen besonders bössartige Endgegner eingesetzt) und die zahlreichen Extras, die aus Containern herausgeschossen werden, muß der Spieler bei Aero Blasters ebenfalls nicht missen. Unter dem Schlachtruf "Finger weg!" kämpft man deshalb im hektischen Zweispielermodus eher um die "Speed-Ups", "Power-Ups" und "6-Ways", als gegen den Feind. Spätere Abschnitte

Auf den ersten Blick unterscheidet sich der Horizontal-Scroller mit dem biedereren Namen "Aero Blasters" durch nichts von den zahlreichen Konkurrenzballereien. Hat man das Pad jedoch erst einmal in die Hand genommen und dem Mitstreiter einen Platz angeboten, beginnt die PC-Engine förmlich zu kochen — Dank Hudson tummeln sich Raumjäger und Fire-and-Forget-Raketen in gewaltigen

Super!



Mengen auf dem Bildschirm, scrollt der hübsche Hintergrund in mehreren Ebenen und alle Richtungen; teils wird's so schnell, daß das geübte Auge kaum noch mitkommt. Da auch am Playtesting und an den Ideen nicht geknauert wurde, Flexibilität und kühler Kopf des Spielers voll gefordert werden, gehört Aero Blasters zum Besten, was in diesem Jahr an Action auf Modul gebannt wurde.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Hudson Soft, Zirkapreis: 100 Mark

PC-ENGINE

79%

Grafik: 81%

Sound: 64%

Schwierigkeit: mittel

Nachdem die Teufelkerle von Hudson Soft bei den vertikal scrollenden Ballerspielen mit "Gunhed" und "Super Star Soldier" bereits zwei Meilensteine gesetzt haben, erteilen sie jetzt all den anderen Engine-Programmierern eine Lehrstunde in Sachen "technische Realisierung eines Horizontal-Scrollers". Auf dem Bildschirm werden x-fach Parallax-Scrolling und tonnenweise Riesen-Sprites geboten. Nichts flackert, kein Geschwindigkeitsverlust. Zum ersten Mal

Gut!



seit "Afterburner" hinterlassen eigene Geschosse und getroffene Gegner nicht nur Explosionen, sondern ziehen einen eindrucksvollen Schweif aus Rauch hinter sich her. Hudson Soft hat aber nicht nur technisch ins Schwarze getroffen, sondern sorgt auch spielerisch für Kurzweil (nicht nur dank dem tollen Zweispielermodus). Schiebt Ihr Aero Blasters in den Modulschacht, macht Euer Adrenalinspiegel einen gewaltigen Satz nach oben.



Alles Gute kommt von oben: Endgegner im Anmarsch (PC-Engine)



Über den Wolken: von wegen grenzenloser Freiheit... (PC-Engine)



Gib Gas: die Engpasssequenz (PC-Engine)

finsterer Höhlenwelten verdammen jedoch auch die beste Extrawaffe zur Nutzlosigkeit: Nur pfeilschnelle Reflexe bringen den eigenen Flitzer (auf haarsträubende Geschwindigkeit beschleunigt) sicher durch Engpässe und Labyrinthsektionen. Aero Blasters besitzt außerdem eine Continue-Funktion; um die Credits dürfen sich die beiden Spieler ebenfalls balgen. *wi*

The Best.

Lieber Spiel-Experte,

das hier ist nur ein sehr kleiner Auszug aus unserem gesamten Spiele-Sortiment - wir haben immer alles, was am Markt ist (also auch alle lieferbaren älteren Spiele). Die Neuktionen bekommen wir mit als Erste. Und Sie natürlich auch - wenn Sie diese neuen Spiele vorbestellen!

Amiga500 Erweiterung auf 1MB 119
Soundblaster Card PC 399

Disketten only: 64 AM ST PC
* = auch auf PC 3.5" zu haben (angeben)
1M = für Amiga nur mit Speicherwerk

4-D Sports Boxing #	69	69	69
Accolade in Action	51	77	81
Accolade Concept	77	77	77
Adv. Tact. Fighter 2 #	73	73	73
Alcatraz #	68	68	68
Alpha Waves #	63	63	63
Altered Destiny #	68	81	
Azures	69	69	69
Armada 2525	81	81	81
B.A.T. #	57	81	81
Back to Future 2 #	39	68	68
Badlands #	36	53	61
Bandit Kings of China #	77	77	77
Battle Command #	68	68	68
Battle of Britain #	81	81	81
Battle Isle #	73	73	73
Battle Storm #	39	65	65
Big Business #	69	67	65
Billy the Kid #	63	63	73
Blue Max War Ace #	89	89	89
Born on 4th July	43	73	73
Brain Blasters #	41	65	57
Brute Force	42	73	73
Bruck Rogers (1M) #	65	81	81
Cadaver	73	68	68
Captive #	65	65	81
Car Vap	68	69	69
Carthago	65	51	73
Celica GT4 Rally	65	65	
Challengers #	57	81	81
Champs Kryn (1M) #	65	73	73
Commando War	73	73	73
Corporation	65	65	73
Coastal Force #	49	49	69
Coarse Azure (1M) #	65	77	81
Covert Action #			105
Crimetime #	38	61	61
Crime Wave 2001 #	65	65	77
Cruise for Corps	65	65	65
Das Boot #	90	90	90
Das Stundenglas	81	73	81
Death Trip	73	73	
Dick Tracy #	41	69	69
Die Hard #	51	65	65
Dirty Harry Calahan	43	73	73
Dragon Flight	49	77	85
Duck Tales #	43	73	73
Eco Phantoms	73	73	
Elvira #	81	81	77
Enchanted Land	73	73	
Epic #	68	68	81
Epyx Sporting Goods #	65	68	68
Exile	43	73	73
Eye of Beholder (1M) #	97	97	
F-19 Stealth Fighter #	51	81	99
Final Battle	65	65	65
Firestone	41	57	73
Flight of Intruder EGA	95	95	95
FS ATP Boeing			113
Flood	73	73	

Future Basketball	65	65	
Future Classics #	57	57	57
Gates of Dawn	73	73	81
Gazzas Soccer 2 #	41	65	65
Geisha (Enzami. 2) #	69	69	76
Goffliner	43	73	73
Gold of Arabia	39	65	65
Golden Age	41	73	73
Goofy - Schmelling #	43	73	73
Great Courts 2 #	73	73	73
Gremains 2 #	41	68	68
Grimblood	68	68	
Guns & Butter Glob.D. #	85	85	85
Gunsling #	54	65	92
Heart of China #			108
Helter Skelter	38	49	65
Heroes Quest (1M) #	89	89	97
Horror Zombies	68	68	68
Hunt Red October 2 #	43	65	65
Hydra #	41	69	69
Imperium 2020 #	73	73	81
Industrial Rebound #	57	57	65
Indy 500 Race #	73	73	73
Intern. 3D Tennis	53	73	65
Int. Soccer Challenge	57	65	81
Invest #	41	63	57
James Pond	68	68	
Jenseits von Indien	73	73	73
Judge Dredd 2	43	73	73
Jupiters Masterdrive	73	57	
Keep 'Up Jones #			73
Khalan #	73	73	73
Kick Boxing #	81	81	
Kicker	73	73	73
Kings Bounty #	53	81	77
Kings Quest 5 #		97	
Kix #	38	49	65
Knights of Legend #	51	77	77
Knights of the Sky #			105
Legend Billy Boulder #	68	68	68
Legend of Faergail #	73	73	81
Legend of Lost	69	69	
L. S. Larry 3 (1M) #	103	95	97
Lemmings	73	73	73
Lettris #	36	65	65
LHX Attack Chopp. #	99	99	99
Life & Death #	65	73	68
Lightspeed #			108
Line of Fire	41	73	73
Lone Wolf	43	65	65
Loom #	81	81	81
Losers	38	53	68
Lord of the Rings #	73	81	96
Lord of the Sea	73	73	
Lords Exploti Chall.	39	65	73
Lupo Alberto	41	73	
M1 Tank Platoon #	81	81	81
Magical Land	81	81	
Masterblaster #	73	73	73
Metal Masters #	63	63	63
Midnight Resistance	38	63	63
Midwinter #	73	73	81
Mig-29 Fulcrum	73	73	73
Monkey Pithons #	41	51	73
Moonblaster #	57	57	57
Moonline Racer #	73	73	73
M. U. D. Sports #	73	73	81
Mystical #	68	68	68
Nam 1965-1975 #	73	73	73
Narc #	39	61	69
Night Dawn	43	81	57
Night Hunter #	73	73	73
Nightshift #	41	57	57
Nitro	65	65	65
Off Road Racer	39	65	73
Old Well #			68
On the Road #	77	73	73
Ops-Op #	65	73	73
Operation Stealth #	65	65	77
Oriental Hero #	43	73	73

Outboard #	73	73	73
Outlands #	36	73	73
Overt the Net Volley	65		
Pang #	45	68	68
Panza Kickboxing #	81	81	81
Parade 90	65	65	65
PGA Tour Golf #	73	73	73
Pick n' Pile #	73	57	73
Pirates	51	65	73
Plotting Puzzle	38	68	73
Pool Razzian (1M) #	62	62	65
Populous #	65	65	65
Port of Call #	68	93	
Powermover #	81	81	81
PowerPack	65	65	77
Prince of Persia #	73	73	81
Private Property #	57	57	65
Project Prometheus #	80	80	80
Projectile	73	73	
Puzzle #	42	68	68
Pythos #	43	73	73
Q8 Rally Ford	49	65	65
Quest for Glory #	108	108	97
R-Type 2 #	43	73	81
Ra Strategie #	32	57	65
Railroad Tycoon #	97	97	99
Ramrod	73	73	
RanXerox #	42	73	73
Rat Pack #	65	73	73
Reach for the Sky #	85	85	85
Red Phoenix #	85	85	85
Reederer	38	59	47
Rick Dangerous 2	39	65	65
Riders of Roban #	68	73	73
Robocop 2	38	63	63
Robot Commander	59	73	73
Rogue Horror P. Show	73	73	
Rod-Land	43	73	73
Rogue Trooper	65	65	65
Rorkes Drift	73	73	
Rubicon	43	73	73
Saint Dragon	41	68	65
Samurai #	81	81	81
Sankson	38	63	63
Second World #	27	54	65
Seet. Monkey Isl. dt.	65	97	97
Secret Silver Blades #	65	81	73
Secret Weapon of Luftw.	85	85	85
Shadow Sorcerer #	85	85	85
Sherman M4 Tank #	73	73	73
Shockwave	65	73	73
Silent Service 2 #	81	92	
SimCity #	45	76	76
SimEarth #	99	99	99
Simulacra	65	65	65
Skulls & Crossbone #	36	65	65
Sky Cabbie	42	73	73
Space Rogue (Elite 2)	51	81	77
Special Crime Inves.	41	69	69
Sportsball 2	73	73	77
Spiderman	43	65	51
Spindizzy 2 Worlds	65	65	73
Spirit of Excalibur #	73	73	73
Star Command	65	77	89
Star Control #	57	65	73
Starlord #	41	73	73
S.T.U.N. Runner #	38	63	76
Substato #	39	57	73
Supremacy #	41	77	65
Suzuki Team	43	73	73
Team Yankee #	77	77	93
Teenage Mut. Ninja #	41	68	81
Tempos	103	103	103
Tenacious #	73	73	73
The Fools Errand #	81	81	81
The Keep	73	73	
The Light Corridor #	61	61	73
The Lost Patrol #	63	65	65
The Power Puzzle	73	73	73
The Teller	73	73	

Thunder Jaws #	38	69	69
Tie Break Tennis	38	68	68
Tilt	42	63	63
Time Machine	39	65	65
Time Racer #	73	73	73
TNT Complication	49	68	68
Total Recall #	42	68	76
Track Suit F.M. 2 #	41	73	73
Turrican	41	57	57
TV Sports Basketball	65	77	95
Twin World #	73	73	73
Ultima 6 #	73	86	85
Ultima Savage Emp.	108	88	85
Univers. Mil. Sim. 2 #	73	81	85
U.N. Squadron #	41	65	68
US Cop #	41	73	81
Vaxine #	65	65	65
Voodoo Nightmare	65	65	
War Jeep	65	65	
Wayne Gretzky Iceh. 2 #			85
Welltris #	43	69	63
Wheels on Fire	49	76	76
White Shark	73	73	73
Wildfire #	73	73	85
Wing Commander #	85	85	85
Wings PlugSim (1M)	73	73	77
Wings of Death	69	69	69
Wings of Fury PS #	65	51	51
Wolfpack #	85	73	85
Wonderland (1M)	77	77	95
Wonder World Saga	81	81	81
World Boxing Man.	42	53	53
Wrath of Demons #	43	73	73
Xiphos #	42	65	65
Z-Out	65	65	

Aber klar doch!

Wir haben noch sehr viele neue Spiele, als das wir alle auf dieser Anzeigenseite vorstellen können. Fordern Sie bitte unsere vollständige Liste mit allen unseren Spielen für Ihren Computer-Typ an (64er, Amiga, ST oder PC): Ihre FUNTASTIC-Liste kommt brandneu alle 6 Wochen - und zwar kostenlos!

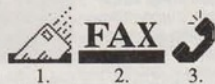
Einige Titel dieser Anzeige sind angekündigt für die nächsten 6 Wochen - die neuesten Spiele sollten Sie jetzt sofort reservieren - Auslieferung nach Bestell-Datum.

Bei uns kommt täglich neue Ware und alle Spiele, die bei anderen Versendern angeboten werden, gibt's bei uns auch: Deutlich billiger - oft auch schneller! Bestelleingang + 1 = Versandtag (falls ab Lager verfügbar).

Preisänderungen + oder -, Irrtümer und Teillieferungen sind immer vorbehalten.

Wir liefern ausschließlich (bitte keine Schecks, keine Überweisung) per Post / per Nachnahme + DM 8,- und gerne auch sehr preiswert ins Ausland (A / FL / CH / NL / L / B u.a.) (-14% dt. Steuer, + DM 16,-). In die 5 neuen Bundesländer können wir leider nur per Bar-Vorkasse liefern (Anzeigen-/Listen-Preise zuzugl. DM 6,-).

Drucklegung: 10. 12. 90 für pp Alle vorigen Anzeigen- und Listenpreise sind hiermit ersetzt.



1. 2. 3.
Ganz sicher per Karte oder Brief, Sehr schnell per Telefon oder Fax



FUNTASTIC ComputerWare

Die Auswahl komplett - alle Preise o.k. - Und der Service super. Wo gibt's mehr?

Nur die besten Originalspiele der besten internationalen Marken, Viele mit der deutschen Anleitung, Alle mit voller Hersteller-Garantie.

Bestellungen sind jederzeit möglich. Auftrags-Aannahme täglich live ab 10-12.30 und 14-17. Fr. bis 15 Uhr. Zu anderen Zeiten (z.B. am Abend oder an den Wochenenden) gibt's den telefonischen Bestell-Service. Sprechen Sie bitte besonders deutlich, Wo nötig, sollten Sie buchstabieren.

Vielen Dank.

FUNTASTIC ComputerWare Fachversand GmbH Postbox 14 02 09 Müllerstraße 44 D - 8000 München 5 Tel. 089 - 260 95 93 Fax 089 - 268 138



Wonderboy in seinem ursprünglichen Outfit (PC-Engine)



Technisch toll, aber spielerisch etwas zu alt: Gauntlet (Master System)

WONDERBOY AT ITS BEST

Dragon's Curse

Auch wenn der Name nicht ganz stimmt: Hudson Softs "Dragon's Curse" ist die pixelgenaue Umsetzung der Master-System-Hits "Wonderboy 3: The Dragon's Trap". Das Action-Adventure knüpft genau da an, wo das Vorgängerspiel "Super Wonderboy in Wonderland" aufhörte. Als der Wunderknaabe endlich den blauen Drachen besiegt hat, verwandelt er sich selber in einen Flammenfaucher. In dieser Gestalt müßt Ihr Euch zunächst vorankämpfen. Während des Abenteuers macht Ihr allerdings mehrere Verwandlungen durch. Die Evolution führt Euch vom Drachen, über Fisch, Maus, Löwe und Vogel bis hin zum ursprünglichen Wonderboy-Outfit. Die aktuelle Erscheinung wirkt

sich gewaltig auf Eure Fähigkeiten aus. So kann der Fisch z.B. prima unter Wasser schwimmen, während die Maus senkrechte Wände hochkraxelt. Darauf gründen sich viele Puzzles in Dragon's Curse, das im Gegensatz zum Vorgänger deutlich mehr Action-Adventure als Geschicklichkeitsspiel ist. Durch das Sammeln von Gold (damit kauft man jede Menge Extrawaffen, Schwerter, Schilder und Rüstungen) und das Plaudern mit Stadtbewohnern machen sich sogar Rollenspielelemente breit. Neben den offiziellen Geldlieferanten (Monster und andere Bösewichte) und Einkaufszentren gibt es jede Menge versteckte Hilfen und Helfer. Ein Paßwort erleichtert die Suche nach dem "wahren Ich". mg

Eines der besten Spiele für das Master System wurde von Hudson Soft fehlerfrei umgesetzt. Darüber hinaus hat man die Grafik etwas aufgepeppt und das Scrolling auf tadelloses PC-Engine-Niveau gebracht.

Für mich ist Wonderboy 3 mit Abstand das beste Spiel der Erfolgserie. Die Mischung aus

Super!



anspruchsvoller Action, intelligenten Puzzles und leichten Rollenspielelementen ist den Designern hervorragend geglückt. Insbesondere die verschiedenen Wonderboy-Outfits bieten viel Spielraum für abwechslungsreiche und originelle Levels. Die teils japanischen Bildschirmtexte sind verschmerzbar.

VETERANEN LEBEN LÄNGER

Gauntlet

Umsetzungen von Automatenveteranen scheinen im Moment Hochkonjunktur zu haben. Neueste Episode aus dem Film "Altbewährtes aufgewärmt" ist die Gauntlet-Version für das Sega Mastersystem. Am Spielprinzip hat sich seit dem Automatenvorbild kaum etwas geändert. Mit bis zu zwei Spielern könnt Ihr Euch in einem Haufen Labyrinth, die aus der Vogelperspektive gezeigt werden, mit Monstern herumprügeln. Eure Helden, die Ihr auf der actionhaltigen Reise steuert, könnt Ihr Euch aus vier verschiedenen Figuren am Anfang des Spieles aussuchen. Da gibt es einen dicken Barbaren, der gut zuhauen kann, eine wehrhafte Walküre, einen flinken Elfen und einen weisen Zauber-

mann. Das Ziel ist, heil aus einem Stockwerk zum nächsten zu gelangen. Die Monster, die Euch daran hindern wollen, entspringen speziellen Generatoren. Zerstört Ihr diese, versiegt der stetige Feindesstrom. Berührungen mit Feinden ziehen Euren Prügelknaben Energie ab, die Ihr aber mit Nahrungsmitteln, die im Dungeon liegen, wieder auffrischen könnt. Zusätzlich könnt Ihr mit eingesammelten Schätzen das persönliche Punktekonto anheben. Schlüssel öffnen Türen, besondere magische Tränke putzen auf Knopfdruck, je nach eigener Spielfigur, mehr oder weniger viele Monster gleichzeitig vom Bildschirm. Je höher die erreichte Spielstufe, desto fieser werden die Feinde. mh

Technisch macht die Gauntlet-Version auf dem Master System gar keine schlechte Figur. Prachtige Farben, hübsche Sprites und eine gelungene Adaption des Original-Automatensounds sprechen eigentlich für Gauntlet. Leider ist das Programm spielerisch auf dem Stand vor vier Jahren stehen-

Geht so



geblieben. Während andere Gauntlet-Fassungen mit neuen Spielelementen aufwarten (z.B. die amerikanische NES-Fassung), wurde dies leider beim Master System versäumt. Die Folge: Schon nach kurzer Zeit stellen sich die ersten Ermüdungserscheinungen ein, und das Modul verschwindet im Regal.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Hudson Soft, Zirkapreis: 100 Mark

PC-ENGINE

81%

Grafik: 69%

Sound: 61%

Schwierigkeit: mittel

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: U.S. Gold, Zirkapreis: 90 Mark

MASTER SYSTEM

63%

Grafik: 60%

Sound: 73%

Schwierigkeit: mittel



Mit den Grillrobotern ist nicht zu spaßen (Master System)



Ob blond, ob braun — Danan verhaut Frau'n (Master System)

SALTO IMMORTALE

Imp. Mission

In grauer Vorzeit (nämlich Anno Domini 1984) bescheuerte das Software-Haus Epyx der Software-Szene einen Hit. Noch nie hatte ein Sprite einen derart fantastischen Salto geschlagen. Noch nie hatte ein C 64 so markerschütternd geschrien. Noch nie waren Roboter so fies gewesen. "Impossible Mission" war ein Spiel, mit dem man Freundin, Eltern und andere Ungläubige zu ehrfürchtigem Staunen bringen konnte ("Er kann sprechen! Hörst Du: Mein Computer kann sprechen!").

Die Master-System-Umsetzung hält sich sehr eng an das Original. Der Spieler ist auf der Suche nach dem durchgeknallten Elvön Atom-bender, der nicht nur die Erde vernichten will, sondern auch

generell schlecht drauf ist. Elvin hat sich in einem unterirdischen Komplex verschanz. Da er nicht alleine auf seinen Bau aufpassen kann, baute er Roboter, die jetzt digital und gnadenlos Patrouille marschieren. Eine Berührung mit ihnen ist tödlich.

Der Spieler muß im Gebäude nach Bilderschnipsel suchen, um an Elvin heranzukommen. Alles, was unser Held tun kann, um den Robotern zu entkommen: Er kann einen gezielten Salto über sie schlagen. Berührt das Sprite einen Roboter oder stürzt es in einen Abgrund, wird Zeit abgezogen. Hat man alle Schnipsel gefunden und richtig zusammengepuzzelt, darf man sich in die Höhle des Löwen/Elvin wagen. *al*

Trotz seines Alters ist Impossible Mission ein wirklich gutes Plattformspiel, das lange Zeit Spaß macht. Die Umsetzung ist sauber programmiert und gut gelungen: Vom Digi-Schrei bis zum letzten Butzel-Roboter ist alles da, was Elvins Herz begehrt; grafische Sensationen oder Soundorgien darf man natürlich nicht

Gut!



erwarten. Mir macht der Nachfolger "Impossible Mission II" zwar noch etwas mehr Spaß; doch da Impossible Mission erstens ein grundsolides Spiel ist und zweitens Software-Hits auf dem Master System immer seltener werden, sollte man sich den Kauf des Oldies überlegen. Bei dem Saltomortale...

man sich den Kauf des Oldies überlegen. Bei dem Saltomortale...

SCHOCK DEN AFFEN

Danan

Würden sich menschenscheue Oberweise zur Meditation nicht grundsätzlich an sagenhaft versteckte Orte zurückziehen, müßten muskelbepackte Jungheeren auch nicht meilenweit latschen, nur um einen einzigen Ratschlag einzuholen. Spiele wie "Danan — The Jungle Fighter" würde es dann natürlich auch nicht mehr geben: Der Held, groß und schwertschwingend, die Gegner, zahlreich und dämlich, die Extras kommen serienmäßig in goldenen Schatztruhen, und der Level endet mit einem besonders miesen (und nicht ganz so dämlichen) Bösewicht. Danan ist da zu Hause, wo sich Gorilla und Schimpanse gute Nacht sagen: Der Dschungel scrollt von links nach rechts,

Leitern und Kletterwände führen zudem in die Tiefe oder in schwindelerregende Höhe. Mit Säbelzahnolch und Tigerfellschurz beginnt Danan seine Suche nach dem Urwaldgelehrten Nian; bessere Waffen, hochmoderne Wecker (gegen das böse Zeitlimit), eine stärkende Schweinshaxe und kleine Tiersymbole sammeln sich jedoch im Lauf der Zeit auf einem abrufbaren Statusschirm an. Ab einer bestimmten Menge werden die Tiersymbole zur primitiven Smart-Bomb: Gürteltier, Adler oder Affe können herbeigerufen werden, um die bösen Feinde vom Bildschirm zu verjagen. Aber Vorsicht im Umgang mit Lebensenergie und Zeitvorrat: In der Wildnis gibt's kein Continue. *wi*

Danans unkompliziertes (und altkanntes) Spielprinzip macht einem den Einstieg leicht, nach ein paar Proberunden hat man jedoch den Eindruck, bereits alles gesehen zu haben. Im ganzen ersten Level gibt's nur ein

Na ja...



paar Kamikaze-Spatzen und zwei verschiedene Amazonentypen zu bekämpfen — das ist

für ein Spiel dieses Jahrgangs doch recht ärmlich. Technisch und grafisch ist Danan nicht schlechter als die meisten anderen Hüpf- & Prügelspiele. Wem es bisher abging, sich im Lendenschurz durch die Landschaft zu meucheln, sei nicht abgeraten; der jugendfreie Alex Kidd bringt's jedoch besser.

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: U.S. Gold, Zirkapreis: 90 Mark

MASTER SYSTEM 68%

Grafik: 58% Sound: 54% Schwierigkeit: mittel

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Sega, Zirkapreis: 90 Mark

MASTER SYSTEM 56%

Grafik: 58% Sound: 32% Schwierigkeit: mittel



Grafikpracht in Grün: ein Froschkönig (NES)



Ein Road Blaster kennt keinen zähflüssigen Verkehr (Lynx)

MUSKELMANN UND EDELSTAHL

Ironsword

Kuros, der wackere Rittersmann aus "Wizard & Warriors" ist wieder da. Das NES-Spiel "Ironsword" von Acclaim schließt nahtlos an den ersten Teil an. Wie schon im ersten Teil zieht Kuros aus, um den bösen Zauberer Malkil zu vertrimmen. Diesmal hat Malkil die vier Elemente Wasser, Erde, Feuer und Luft unter seine magische Fuchtel gezwungen und stellt allerlei Unfug damit an. Spielerisch hat sich an Ironsword gegenüber dem Vorläufer nur wenig geändert. Hier wie dort kann Kuros per Knopfdruck rennen, mit dem Säbel zuhauen, sich ducken oder hüpfen. Zusätzlich darf Kuros mit Magie hantieren, die in Form von Zauberspruchrollen unterwegs gefunden oder in Shops gekauft werden kann. Magi-

sche Energie und Geld bekommt Ihr durch das Einsammeln von Gegenständen, dem Plündern von Schatztruhen und dem Umnieten von Monstern. Kuros, Angreifer und Gegenstände werden immer von einer Seitenansicht gezeigt. In jeder der Spielstufen sind einige Schatzkammern verborgen und ein spezieller Zauberspruch versteckt. Nur mit diesem Spezialzauber kann Kuros am Ende eines Levels den jeweiligen Obermütz erledigen.

Verliert der Ritter alle seine Bildschirmeleben, braucht Ihr nicht gleich ins Joypad beißen. Im ersten Level gibt es eine Continue-Funktion, mit der Ihr zweimal neu starten könnt, später sorgt ein Paßwort für den Einstieg an alter Stelle. *mh*

Ich kann mich noch gut an Wizard & Warrior erinnern, zwar war das Spielprinzip etwas altbacken, aber ich krame das Modul noch heute gerne raus. Leider macht Ironsword nicht ganz soviel Spaß wie der Vorläufer. Mir persönlich ist Ironsword ganz einfach eine Spur zu hektisch und streckenweise nicht

Gehst so



fair. Da greifen permanent Scharen von Feindsprites an, und man hat kaum die Möglichkeit, sich erfolgreich und gezielt zur Wehr zu setzen. Die Folge ist der große Frust. Technisch strahlt Ironsword allerdings in hellem

Licht. Wie schon beim Vorläufer sind die Grafiken super gelungen.

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Acclaim, Zirkapreis: 120 Mark

NES **52%**

Grafik: 77% Sound: 60% Schwierigkeit: schwer

STAU LASS NACH

Road Blasters

Spannender als eine Führerscheinprüfung, tödlicher als ein Stau zur Hauptverkehrszeit: Der gute alte "Road Blasters"-Spielautomat gilt unter Kennern des Genres immer noch als bester Vertreter des Gib-Gas-und-Baller-Genres. Die taufrische Lynx-Umsetzung des Klassikers bietet alle Features des Spielhallenvorbilds. Ihr steuert einen roten Sportwagen über 50 futuristische Pisten, auf denen die Straßenverkehrsordnung außer Kraft gesetzt ist. Zu Spielbeginn darf man eine von drei Anfangsstrecken wählen, dann geht's mit quietschenden Reifen an den Start. Bei der kurvigen Fahrt stören lahme Sonntagsfahrer, die man mit einem beherzten Schuß aus der serienmäßigen Bord-

kanone von der Fahrspur befördert. Für Gefahr sorgen auch Geschütztürme am Streckenrand und Minen. Jede Kollision kostet wertvolle Zeit. Es gibt kein Crash-Limit, aber je länger Ihr für eine Strecke benötigt, desto mehr Benzin wird dabei verpulvert. Ist der Tank auf offener Strecke leer, wird das Spiel beendet. Bei der Lynx-Version darf man in diesem Fall mit der Continue-Option bei derselben Piste weitermachen. Um an Reserven mit dem kostbar bleibenden Naß zu kommen, solltet Ihr die grünen und roten Benzinkugeln auf sammeln. Manchmal wird Euch auch eine Extrawaffe zugeworfen, um die Stauprobleme besonders gründlich und nachhaltig zu beseitigen. *hl*

Das Lynx kann hier die 3D-Muskeln spielen lassen: Dank des Spezialchips ist die perspektivische Darstellung von Fahrbahn und Sprites tadellos. Zur fehlerlos flüssigen Grafik kommt das unverwundliche Spielprinzip. Steuerung und Leveldesign erweisen sich als gut und fair. Akustisch werden neben

Gut!



der flotten Musik ein paar gut verständliche Brocken digitalisierter Sprache gereicht. Lediglich die Endlos-Continues, bei denen die Punktzahl nicht auf Null zurückgesetzt wird, hätte man sich schenken sollen. Auf jeden Fall ist Road Blasters mein Lieblingsmodul fürs Lynx: handfeste Edel-Action für Unterwegs.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Atari, Zirkapreis: 80 Mark

LYNX **75%**

Grafik: 76% Sound: 62% Schwierigkeit: mittel

Bei »Four Systems Computersoftware« haben **SIE** die Trümpfe in der Hand!

**Spiele +
Anwendungen
jeglicher Art!**

JETZT
in Braunschweig



**Und so
können Sie
uns erreichen:**

1. Telefon: 0531/797291

2. Fax: 0531/798271

**3. Brief: Autorstr. 23
3300 Braunschweig**

SEIT JAHREN IHR GROSSER SPEZIALVERSAND FÜR VIDEOSPIELKONSOLEN!

NEU !

Die portable Videospiel-
sensation aus Japan:
* P.C. "Handy" Engine GT



eingebauter, hochauflösender
Farbbildschirm, läuft mit allen
P.C. Engine Spielen!

Preis auf Anfrage!

Nach der Mega Drive
jetzt SEGA'S neuester
Geniestreich:

*** SEGA GAME GEAR**
portables Videospiel
mit Farbbildschirm.

Diverse Spiele
lieferbar, z.B.:
Monaco G.P.,
Columns, Pengo,
Wonderboy,
Sokoban, G-Loc.

Weitere Neuheiten angekündigt.

Rufen Sie uns an,
oder kostenlosen
Gesamtkatalog anfordern!
Tel.: 0 53 22 / 54 081

Neues Jahr, neue Spiele, z.B.:
MEGA DRIVE

Micky Mouse, Shadow Dancer,
Sword of Vermillion, Adventure,
Elemental Master, Gain Ground,
Darius II, Hard Drivin
und viele mehr!

P.C. ENGINE

Bomberman, Out Run,
Thunderblade, Bruce Lee
Kung Fu, Zipang, Saint Dragon,
Flying Shark, Aeroblaster
und viele mehr!

Außerdem neue Spiele für:
GAMEBOY, NINTENDO,
ENTERTAINMENT SYSTEM,
SEGA MASTER SYSTEM,
LYNX, SNK NEO GEO,
AMIGA, MS-DOS PC



CWM Computerversand und -shop

Schmiedestr. 5 • 3388 Bad Harzburg • (0 53 22) 5 40 81 / 82 • Fax 5 08 78

* Die so gekennzeichneten Geräte sind Exportgeräte ohne FZZ - Nr. Die Inbetriebnahme im Geltungsbereich der Bundespost kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden. Änderungen und Irrtümer vorbehalten





60000 harte Dollars und keine Zeit für einen Urlaub (Lynx)



Ein Paßwort gibt's meist von einem Stadtbewohner (Game Boy)

EINE HANDVOLL SÖLDNER

Zalor Mercenary

Nach Sport-, Renn-, Denk- und Geschicklichkeitsspielen für das Lynx legen die Epyx-Veteranen Chuck Sommerville und Steve Landrum mit "Zalor Mercenary" nun die langersehnte Vertikalballerei vor. Da sich das Lynx so schön vernetzen läßt, dürfen bis zu acht Spieler gleichzeitig feuern, was die Bordkanonen hergeben. Man steuert einen All-Terrain-Flieger, mit dem man in feindlicher Umgebung ausgesetzt wird, um sein blutiges Handwerk zu verrichten. Mit Doppelschuß-Bordkanone und Smart-Bomb geht's gegen altbekannte Bildschirmeinde. Neben Ballern, kann man die vereinzelt herumfliegenden Extras (Speed-Up, Shield oder sogar eine Laserkanone für den zweiten Feuerknopf)

auf sammeln. Für zerstörte Ziele bekommt man praktisch keine Punkte, sondern gleich klingende Weltraumdollars aufs Konto überwiesen. Hat man am Ende eines Levels dann auch den fetten Endgegner überwunden, heißt's erstmal einkaufen. In einer Xenon II-ähnlichen Schlußverkaufsszene macht man aus dem altbackenen Jagdbomber ein fliegendes Waffenarsenal. Damit sich bei Zalor Mercenary die Spieler nicht ständig in die Quere kommen, wurde die horizontal scrollende Spielfläche auch nach links und rechts gehörig erweitert. Die fünf grafisch vollkommen unterschiedlichen Levels müssen jedoch ohne Continue-Option durchfliegen werden. wi

Mag sein, daß die Ballerei zu viert einen Heidenspaß macht, als Solopilot hat man jedoch keine Chance. Das Feind- und Geschosswirrwarr ist schon im ersten Level kaum zu überleben, ab dem zweiten dürfte es nur Spriteschaffern gelingen, das eigene Raumschiff von gegnerischen Fliegern zu un-

Na ja...



terscheiden. Hat man es dennoch geschafft, den Endgegner kampfunfähig zu schießen, darf man das wild herumtrudelnde Wrack noch einige Zeit mit der Bordkanone verfolgen, bis der Weg in den nächsten Level frei ist. Das verdient zumindest einen Spaß an einem grafisch interessanten Ballerspiel.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Epyx, Zirkapreis: 80 Mark

LYNX

50%

Grafik: 61%

Sound: 44%

Schwierigkeit: mittel

GHOSTS'N'ZELDA

Gargoyle's Quest

Wer zu den eifrigen Konsumenten von Japanmodulen für den Game Boy gehört, dem dürfte vor kurzem ein Spiel namens "Makaimura Gaiden" über das Joypad gelaufen sein. Leider behinderte der japanische Bildschirmtext das Weiterkommen gewaltig. Vor kurzem wurde nun die englischsprachige Version in Amerika als "Gargoyle's Quest" veröffentlicht. Es ist die Game-Boy-Variante von Capcoms beliebter "Ghosts'n'Goblins"-Reihe. Zur Abwechslung ergreift Ihr hier die Partei der ehemaligen Gegner: Man kämpft nicht gegen, sondern mit den Goblins. Außerdem wurde aus dem reinen Action-Spektakel ein Action-Adventure, das in mancher Hinsicht an das famose "The Legend

of Zelda" auf dem NES erinnert. Einerseits wird in Dutzenden von verschiedenen Actionsequenzen (Seitenansicht) Eure Geschicklichkeit gefordert. Das Spielfeld scrollt dabei problemlos in alle Richtungen. Spielerisch besonders wichtig ist Eure kurzzeitige Flugfähigkeit (dank der großen Flügel) und Krabbelgabe (Ihr könnt senkrechte Wände erklimmen). Andererseits plaudert Ihr auf der Oberwelt (Vogelperspektive) mit diversen Personen, untersucht Städte, findet neue Waffen, verbessert die Goblin-Eigenschaften und besorgt Euch zur rechten Zeit ein Paßwort vom jeweiligen Stadtoberhaupt. Gargoyle's Quest wird übrigens im Lauf des Jahres offiziell in Deutschland erscheinen. mg

Die Wartezeit auf den legitimen Zelda-Nachfolger wird mir mit Gargoyle's Quest exquisit verkürzt. Capcom hat ein fantastisches Action-Adventure abgeliefert, das vor allem in den (verdammt schweren, aber immer fairen) Actionsequenzen überzeugt.

Das spielerische Potential des Goblins wurde prima ausge-

Super?



schöpft. Unterstützt wird das Ganze durch wunderschöne Grafik und stilvolle Musik. Auch wenn die Puzzles nicht gerade die komplexesten oder fantasievollsten sind, fesselt dieses Modul wochenlang an den Game Boy. Ein exquisites Spiel, das in Sachen Spielspaß fast an die Zelda-Reihe heranreicht.

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Capcom, Zirkapreis: 70 Mark

GAME BOY

80%

Grafik: 77%

Sound: 70%

Schwierigkeit: schwer



der totale Durchblick ist sicher!

Der neue einzigartige Sammelordner von POWER PLAY



Tragt einfach die Anzahl der POWER TIPS-Ordner für Euch ein, Anschrift dazu und schickt den Bestell-Gutschein am besten noch heute an:

Computer Service Ernst Jost,
Markt & Technik Leser Service,
Postfach 14 02 20,
8000 München 5

Bestell- Gutschein

Ja, ich will _____ Exemplare

des POWER TIPS-Ordners zum Spezialpreis von 9,- DM zuzüglich
Versandkosten. Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung.

Das ist der einzigartige Sammelordner für alle, die ihre POWER TIPS ruck zuck parat haben wollen. Den gibt's nirgends zu kaufen, nur hier bei POWER PLAY! Speziell für POWER PLAY-Leser!

Super Outfit: Der Ordner leuchtet rundum in extra Neon-Pink! Auf dem Titel signalisiert Trantor höchstpersönlich: „Da sein alle POWER TIPS drin, sein Hyper-Ordnerung!“

Die POWER TIPS einfach raustrennen, lochen, abheften – so geht kein heißer Tip verloren. Helle Köpfchen schlagen gleich zu – zum supergünstigen Preis von nur 9,- DM.

Name/Vorname _____

Strasse/Nr. _____

Telefon _____

PLZ/Ort _____

Bitte ausfüllen und auf frankierte Postkarte kleben, an:

Computer Service Ernst Jost, Markt & Technik Leser Service, Postfach 14 02 20, 8000 München 5

BICYCLE RACE

Paperboy

Gehst so

Nachdem die Sega-Programmierer anscheinend vergessen haben, welche technischen Fähigkeiten ihr eigenes 8-Bit-System bietet, hält wenigstens U.S. Gold die Fahne der Master-System-Besitzer hoch. Die Umsetzung des Arcade-Klassikers "Paperboy" ist den Engländern ordentlich gelungen. Zwar ruckt das Scrolling etwas, wenn mehrere Objekte auf dem Bildschirm umherflitzen, doch kommt dies relativ selten vor. Spielerisch hat sich gegenüber dem Original so gut wie nichts geändert. Das Spielprinzip ist halt nicht mehr das Allerfrischeste. Wenn der Zeitungsjunge auf seinem Fahrrad die Nachbarschaft mit Zeitungen versorgt und diese schwingvoll-elegant mit der linken Hand in die Briefkästen schleudert, fühlt man sich gleich ein paar Jahre jünger. Sämtliche Hindernisse (vom Rasenmäher bis zum Skateboard-Rowdie) machen auch



Der Zeitungsjunge auf seiner morgendlichen Fahrradtour (Master System)

dem Sega-Boy das Radeln schwer. In Anbetracht der kürzlich erschienenen Horror-Module von Sega ("Cyber Shynobi", "Gain Ground") gewinnt der spielerisch recht einfache Geschicklichkeitstest Paperboy von Sekunde zu Sekunde. mg

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: U.S. Gold, Zirkapreis: 90 Mark

MASTER SYSTEM 52%

Grafik: 53% Sound: 48% Schwierigkeit: mittel

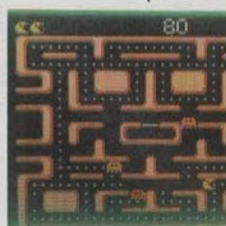
NIMM DOCH DIE PILLE

Ms. Pac-Man

Gut!

Ab sofort mampft sich die lebenswerte Naschkatze "Ms. Pac-Man" auch unterwegs durch zahlreiche Labyrinth. Die Atari-Programmierer haben das mittlerweile antike Arcade-Original pixelgetreu auf das Lynx übertragen. Sogar die niedlichen Zwischensequenzen mit den Haschmich-Abenteuern der Pac-Man-Familie sind vorhanden. Vier verschiedene Labyrinth werden in diesem Modus geboten. Zusätzlich hat man eine zweite Spielvariante eingebaut. Hier erwarten die gelbe Grinsekugel gleich 21 unterschiedliche Spielfelder. Außerdem erscheint von Zeit zu Zeit ein Blitzsymbol, das sich Ms. Pac-Man schleunigst unter die lackierten Krallen reißen sollte. Auf Knopfdruck sorgt dieses Extra kurzzeitig für erhöhte Geschwindigkeit.

Trotz des relativ simplen Spielprinzips muß man den Atari-Programmierern ein Kompliment machen, denn



Die Geister, die ich rief...

sie haben das Spiel absolut fehlerfrei umgesetzt. Alte Pac-Man-Strategien werden nicht nur die intelligente Logik der Geister zu schätzen wissen. Keine Frage, daß Ms. Pac-Man den Anforderungen eines "modernen" Spiels nicht mehr gerecht wird, doch alte Pilenhasen wird diese gelungene Version erfreuen — mich inklusive. mg

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Atari, Zirkapreis: 80 Mark

LYNX 60%

Grafik: 25% Sound: 26% Schwierigkeit: mittel

GIB MIR DIE PEITSCHEN

Indiana Jones

Gehst so

Der gute Indy kommt einfach nicht zu seinem wohlverdienten Ruhestand: Jetzt muß er auch auf dem Master-System den "Temple of Doom" von zahlreichen Unholden befreien. Indy hüpfet und klettert von Plattform zu Plattform und läßt dabei die Peitsche sprechen. Da er mit einem happigen Zeitlimit geschlagen ist, tut er gut daran, unterwegs Sanduhren aufzusammeln, die verbrauchte Sekunden sofort zurückbringen.

Unser Archäologe ist nicht umsonst mit sechs Leben und drei Continues ausgerüstet: Bevor er sich in den Plattformlabyrinth auskennt, segnet er unzählige Male das Zeitliche. Obwohl spielerisch recht schlicht, macht Indiana Jones auf dem Master-System keine schlechte Figur. Beson-



Links oder rechts? Nur ein Weg führt zum Ausgang. (Master-System)

ders, wenn man die in letzter Zeit dürftige technische Qualität der original Sega-Module betrachtet, ist an diesem U.S. Gold-Spiel wenig auszusetzen. Spieler, die gerne Labyrinth erkunden und Karten zeichnen, kommen auf ihre Kosten. vv

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: U.S. Gold, Zirkapreis: 90 Mark

MASTER SYSTEM 48%

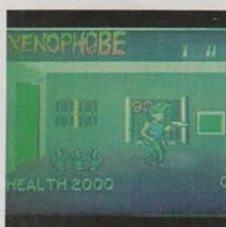
Grafik: 60% Sound: 45% Schwierigkeit: schwer

GLIBBER-GANOVEN

Xenophobe

Gehst so

Die Kette von etwas angestaubten Arcade-Umsetzungen für das Lynx will nicht abreißen. Nun gibt's sogar den wenig erfolgreichen Bally-Midway-Automaten "Xenophobe" (Jahrgang '86) als Lynx-Modul. In dem orbitalen Actionpektakel wurden exakt 23 Raumstationen von glibbrigen Aliens heimgesucht. Ihr spielt den Helden (oder besser Dummkopf?), der es mit den Invasoren aufnimmt. Jede Raumstation setzt sich aus mindestens einer Ebene mit je acht nebeneinander angeordneten Räumen zusammen. Die Zimmer, die als Ganzes auf dem Bildschirm zu bewundern sind (Seitenansicht), sind durch Schiebetüren getrennt. Ihr schießt, springt und krabbelst durch die Gegend, immer auf der Suche nach Extras (fünf verschiedene Waffen) und hinterlistigen Aliens. Leider haben die Atari-Programmierer ihr Ta-



Zuerst schießen, dann fragen

lent (die Umsetzung hält sich pixelgenau ans Original) an einen nur mittelprächtigen Spielautomaten verschwendet. Xenophobe weist zwar keine größeren Mängel auf, aber die große spielerische Erleuchtung ist er bei weitem nicht. Das Programm gewinnt deutlich an Fahrt, wenn mehrere Personen zusammen antreten. mg

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Epyx, Zirkapreis: 80 Mark

LYNX 56%

Grafik: 57% Sound: 52% Schwierigkeit: mittel

WAS SONST...

...um alles aus dem AMIGA herauszuholen!

Das
neueste
Heft
gratis
zum
reinschauen
und
überzeugen



Tips&Tricks,
die begeistern

Grafik und
Animation
für Profis

Top - Listings

Aktuellste
Nachrichten
aus der
AMIGA-Szene

Bitte senden Sie mir den Testgutschein an: Markt&Technik Verlag AG, Amiga Leserservice, Hans-Finsel-Straße 2, 8013 Haar

☒ JA, AMIGA TESTGUTSCHEIN

senden Sie mir Amiga Magazin mit einer kostenlosen Ausgabe zum Kennenlernen. Erhalten Sie 10 Tage nach Erhalt der Testausgabe von mir keine Absage, möchte ich Amiga Magazin weiterhin beziehen. Ich erhalte Amiga Magazin dann regelmäßig frei Haus zum günstigen Jahresabo-Preis für 79,-DM (Auslandspreis 97,-DM). Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit ohne Frist kündigen. Der Betrag für noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Widerrufsgarantie:

Sie können
Ihre Bestellung
durch kurze
Mitteilung an
die
Markt&Technik
Verlag AG,
Postfach 1304,
8013 Haar
innerhalb von
8 Tagen
widerrufen.
Rechtzeitige
Absendung
genügt.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

04/AC 10 12

PLZ, Ort

Ich bezahle das Abonnement: ☐ vierteljährlich (19,75DM) ☐ halbjährlich (39,50DM) ☐ jährlich (79,-DM)

Datum, 1. Unterschrift

2. Unterschrift

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt&Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

SCHRECKEN DER VORSTADT

Paperboy



Paperboy ist ein Rowdy ganz nach dem Geschmack des Jugendrichters: Mit BMX-Rad und fettem Paket Tageszeitungen macht er täglich die Nachbarschaft unsicher. Wer brav abonniert hat, ist vor seinen Schandtaten relativ sicher; mit etwas Glück trifft Paperboy den roten "Sun"-Briefkasten. Wenn nicht oder falls im Zeitungshagel sogar eine Scheibe, der Zweitwagen der Ehefrau oder ein spielendes Kleinkind zu Bruch geht, wird "The Sun" fristlos abbestellt. Für Vandalismus gegen Nicht-Abonnenten gibt's Punkte, wird jedoch auch der letzte Sun-Freund vergrault, verliert Paperboy den Job. Alle drei schräg nach oben scrollenden Straßen (Easy Str., Middle Rd. und Hard Way) sowie der BMX-Kurs, auf dem um Bonuspunkte geradelt wird, finden sich in der grafisch hübschen Lynx-Version des Klassikers wieder. Wenn man



Ein Vorgarten wird zur Altpapier-Sammelstelle (Lynx)

davon absieht, daß man nach dem Exitus oft direkt vor dem nächsten tödlichen Hindernis wieder "erwacht", kann man die Operation "Paperboy auf Lynx" durchaus als gelungen betrachten. Schade jedoch, daß einige Details auf dem kleinen Monitor nur schwer zu erkennen sind. *wf*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Atari, Zirka-Preis: 80 Mark

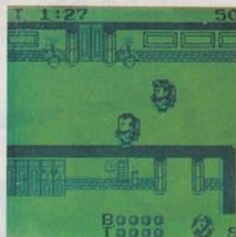
LYNX

56%

Grafik: 56%

Sound: 35%

Schwierigkeit: mittel



Ghostbusters II

Der Game-Boy-Einstand der "Ghostbusters" wurde brandneu programmiert. Ihr steuert ein Geisterjägerpärchen durch mehrere Stockwerke, in denen jeweils eine bestimmte Anzahl von Monstern erlegt werden muß. Mit je einem Feuerknopf bedient man einen Geisterfahrläuter und einen Spukwegschlürf-Strahler. Auf Dauer macht das eintönige Gespenstervernaschen nicht allzuviel Spaß. Wenn der Bildschirm scrollt, hat man außerdem Schwierigkeiten, bei der Grafik die Übersicht zu behalten. *hl*

Genre: Action
Hersteller: HAL
Zirka-Preis: 60 Mark

GAME BOY 40%

Grafik: 52% Sound: 68%

Schwierigkeit: mittel



Radar Mission

Das klassische Religionsstunden-spiel "Schiffchen versenken" gibt's jetzt auch für den Game Boy. Das Minimal-spielprinzip wurde etwas aufgeböhrt: Es gibt ein paar nette grafische Gags und einen Zweispielermodus, aber der Spielwert bleibt auf Dauer fragwürdig. Im zweiten Teil Spiel steuert man ein U-Boot, das verzweifelt versucht, gegnerische Schiffe zu versenken, bevor die eigene Flotte zu den Fischen geschickt wird; auch dieses Spiel ist nicht sonderlich gehaltvoll. Nett, aber nicht berühmt. *af*

Genre: Strategie/Action
Hersteller: Nintendo
Zirka-Preis: 60 Mark

GAME BOY 45%

Grafik: 56% Sound: 66%

Schwierigkeit: einstellbar



Godzilla

Nein, hier wartet kein "Rampage"-Verschnitt, sondern ein äußerst putziges Geschicklichkeitsspiel mit Grübeleinschlag. In 64 Levels muß Godzilla mit seiner Giganto-Faust Steine zermalmen, dann erscheint ein Ausgang. Natürlich helfen sich Gegenspieler an seine Fersen, denen er dezent eins auf die Nase klopfen kann, um sie für einen Moment loszuwerden. Die ersten Levels löst man im Schlaf, in höheren braucht man schon Hirnschmalz, um weiterzukommen. Niedlich, aber kein Hit. *al*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Toho
Zirka-Preis: 60 Mark

GAME BOY 57%

Grafik: 40% Sound: 56%

Schwierigkeit: leicht



Spiderman

Falls Ihr Euch an "Batman" satt gespielt habt und Schildkröten Eurer Ansicht nach eher in die Suppe, denn in den Game Boy gehören, dürft Ihr es jetzt mit "Spiderman" versuchen. Abwechselnd gibt's horizontal scrollende Prügellevels und vertikale Gebäudeklettereien. Als Endgegner müssen Bösewichte wie Hobgoblin und Dr. Octopus herhalten. Ihre Hellscherer könnt Ihr mit Euren Web-Lianen umgehen. Spiderman ist halbwegs spielbar, doch kaum interessanter als Mutlis Wäschespinne. *wf*

Genre: Action
Hersteller: Ljn
Zirka-Preis: 50 Mark

GAME BOY 42%

Grafik: 57% Sound: 55%

Schwierigkeit: mittel



Twin-Bee

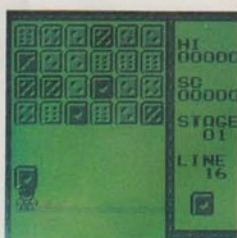
Konamis Ballerspiel "Twin Bee" bietet mindestens fünf Levels (vier davon sind frei anwählbar) und scrollt konstant von oben nach unten. Trifft man eine vorbeischiebende Wolke, erscheint meist eine Glocke, die ihre Farbe (übrigens etwas schwer zu erkennen) nach jedem Treffer ändert. Je nach Farbe beschwert sie bei Berührung ein anderes Extra. Twin-Bee spielt sich ganz ordentlich, kommt aber nicht annähernd an "Nemesis" oder "Solar Striker" heran — trotz gutem Zwei-Spieler-Modus. *mg*

Genre: Action
Hersteller: Konami
Zirka-Preis: 60 Mark

GAME BOY 59%

Grafik: 58% Sound: 53%

Schwierigkeit: mittel



Palamedes

Mit einem Würfel (Ziffern 1 bis 6 können angezeigt werden) müssen von oben herabfallende Reihen aus identischen Würfeln abgebaut werden. Trifft Euer Würfel einen "feindlichen" Würfel, und zeigen beide dieselbe Zahl an, verschwindet der "Angreifer". Baut man Würfelkolonnen in bestimmten Reihenfolgen ab, gibt's Extras. Nach anfänglicher Verwirrung entpuppt sich "Palamedes" als eigenständiges, gutes Geschicklichkeitsspiel, das mit Taktik und flinken Fingern zu meistern ist. *mg*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Hot-B
Zirka-Preis: 60 Mark

GAME BOY 71%

Grafik: 25% Sound: 41%

Schwierigkeit: einstellbar



Comic NEWS

Auf dem Planeten Nebula Alpha wütet seit Jahrhunderten der Krieg. Niemand weiß genau, wer ihn begonnen hat. Sicher ist jedoch, daß sich in diesem Konflikt, der eigentlich nur von den Bewohnern des Planeten Krommiun ausgeführt wurde, vor 160 Jahren die Menschheit einmischte. Das führte statt eines Friedensplans zu noch größeren Komplikationen. Eine Gruppe Militärs versucht nun, aus vier Frauen eine Art Supergehirn zu basteln, mit dem sie den Krieg auf Nebula Alpha ein für allemal für sich entscheiden können.

Hier setzt das Album **Die vierte Gewalt** des spanischen Künstlers **Juan Gimenez** ein. In schaurig-schönen Bildern zeichnet Gimenez das Bild einer skrupellosen Machtmaschine, die Menschen wie Treibstoff verbraucht. Dieser SF-Comic erscheint in der Reihe "Seherlebnisse" in der **Ehapa-Comic-Collection**. Die perfekten Zeichnungen des hierzulande bislang nur wenig bekannten Gimenez rechtfertigen diese Auszeichnung, aus der Geschichte hätte man jedoch mehr machen können.

In einem Reservat in Afrika leben die Hauptfiguren der komischen Abenteuer von **King und Kong**, die von **comicplus+** produziert werden. Der neue Band **Dschungel in Nöten** beginnt mit einem Flugzeugabsturz. Während sich der kleine Junge King um den verletzten Piloten kümmert, wird der Gorilla Kong von einem Hund gebissen. Was zunächst wie eine harmlose Fleischwunde aussieht, entpuppt sich als Bedrohung für alle Bewohner des Dschungels. Der Hund hatte nämlich die Tollwut und die beiden Elfenbeinjäger tun alles, um zu verhindern, daß das Gegengift rechtzeitig ankommt.

Große Augen, große Knarre: Der Söldner aus "Die vierte Gewalt". Großes Ego, großer Brustkasten: Das Biest aus "King und Kong".



Ein Klassiker der Funnies, der lustigen Comics, sind sicher die Abenteuer von **Spirou und Fantasio**. Unter dem Altmeister **Franquin** entstanden die bekanntesten Geschichten dieser Reihe, darunter auch die Erlebnisse mit dem **Marsipulami** im Urwald von Palumbien.

Doch alle Großen waren einmal klein, auch unser Freund **Spirou**. Wie war das wohl, als er noch ein kleiner Junge war? Diese Fragen beantworten **Tome und Janry in Bleib auf dem Teppich, Spirou**, erschienen im **Carlsen Verlag**. In diesem Band erinnert sich der Held an die vielen Streiche, mit denen er und seine Freunde sich vergnügt haben, und dann gibt es natürlich auch noch die Sache mit den Mädchen...

Ein Seherlebnis ist sicher auch die Heldin der neuen Fantasy-Serie **Roxalane**, die bei **Arboris** verlegt wird. Die Witwe des ermordeten Herrschers von Melissander macht sich mit weiblicher Offenherzigkeit auf die Suche nach ihrem Sohn. Unterstützt wird sie dabei von dem Zauberer Zack, dessen Methoden fraglos als unkonventionell bezeichnet werden können.

Mit **Roxalane** gelang dem Duo **Pavlovic/Galliano** eine freche Mischung aus Fantasy und Horror, aus Spannung, Witz und einer Spur Erotik, die es in diesem Genre viel zu selten gibt.

a/

Auf der Suche nach ihrem verlorenen Sohn: "Roxalane"





Noch bevor Ihr mit "Hard Drivin' II" wilde Runden auf Eurem Computer dreht, verlost POWER PLAY drei rasante Ferraris F-40, mit denen man schon mal üben kann. Da wir mit den echten PS-Giganten nicht dienen können, haben wir Modellflitzer aufgetrieben (immerhin Maßstab 1:18). Eine Testfahrt bewies: Diese "Rennsemmeln" verschrecken exzellent Nachbars Katze, kurven sicher um den heimischen Eßtisch und hängen garantiert Papis neuen BMW ab (allerdings nur bis zur Garageneinfahrt). Der Spritverbrauch hält sich in Grenzen, wenn man Nickel-Cadmium-Akkus verwendet, was man ohnehin wegen der Umwelt zuliebe tun sollte. Ein letzter (nicht ernst gemeinter) Anwendungstip: Man kann prima Jagd auf den Hamster des kleinen Bruders machen. Drei Modelle der Firma Nikko könnt Ihr gewinnen, wenn Ihr folgende Fragen

SCHARFE KURVEN

Zu gewinnen

richtig beantwortet.

1. Wie heißt der Programmierer der Computerversionen von "Hard Drivin'" und "Hard Drivin' II"?
2. Wie nennt sich der Supercomputergegner, gegen den der fortgeschrittene Spieler in "Hard Drivin'" antritt?
3. Wie heißen die beiden Strecken, die man in "Hard Drivin'" fahren kann?

Gestiftet werden die Geräte vom Distributor Bomico, der "Hard Drivin' II" vertreiben wird und der Software-Firma Domark. Einsendeschluß ist der 15. Februar 1991, der Rechtsweg ist (wie immer bei solchen rasanten Anlässen) ausgeschlossen.

SEGA • MEGA DRIVE •

ATEMBERAUBENDE SPIELHALLEN-TECHNIK – JETZT FÜR ZU HAUSE

Endlich ist es soweit. Das MEGA DRIVE, die erste Videospiel-Konsole der Welt auf 16-BIT Basis, verfügt in komprimierter Form über so manche, bis heute nur aus der Spielhalle bekannte Spielerei, die Usern weltweit den nötigen Schlaf verkürzen wird. Das mit zwei Prozessoren (68000er/8 MHz und Z 80/4 MHz), spricht der Originaltechnik der Spielhallen-Maschinen, gesteuerte MEGA DRIVE gibt es incl. deutschsprachiger Anleitung und dem Action-Spiel „Altered Beast“.

Die neue, lobenswert gestylte Arcade-Konsole wartet mit beispiellosem Zehn-Kanal-Stereo-Sound auf, der erstmals auch über Kopfhörer mit autonom steuerbarem Volume-Regler zu genießen ist.

Nicht weniger beeindruckend sind Graphik und Farben. Bei einer Auflösung von 320 x 244 Pixeln verfügt die MEGA-

Maschine über 2048 Hardware-Sprites mit einer Größe von 8 x 8 bis 32 x 32 Pixeln. Bei dem fast schon übertrieben großen Repertoire an Farben (512) bleibt bei solcher Auflösung Computer-Artworkern kaum eine Variante vorenthalten.



SEGA Vertrieb Deutschland · VIRGIN GAMES GMBH · Eiffestr. 398 · 2000 Hamburg 26 · Tel. 040/2515 36-0

Österreich: IMPULS GMBH · Feldgasse 14 · A-1080 Wien · Tel. 02 22/48 65 07

Schweiz: Videophon AG · Bahnhofplatz 9 · CH-6341 Baar · Tel. 042/33 22 88

COMPACT DISC



Traveling Wilburys: Vol. 3

Hinter den Traveling Wilburys stecken die vier Rock-Veteranen Jeff Lynne, Bob Dylan, George Harrison und Tom Petty. Denen macht's hörbar Spaß, im Promi-Team so richtig schönen Pop und Rock'n Roll zu fabrizieren. Perfekte Unterhaltung mit kurzweiligen Arrangements und tödlich eingängigen Melodien wird geboten. Das gestandene Quartett versteht eben sein Handwerk. Der letzte Track ist der beste: Beim "Wilbury Twist" wippt jeder mit. *hl*

Warner Bros. 7599-26324-2
36:12 Minuten / 11 Tracks
POWER-WERTUNG:
hervorragend

COMPACT DISC



Steve Winwood: Refugees of the Heart

Das klingt ja ganz nett, was Steve Winwood Neues angerichtet hat, aber Ohrwürmer und packende Titel wie "Every Day" sind auf seinem aktuellen Album viel zu rar. Vor allem die ruhigen Nummern plätschern derart einfallslos vor sich hin, daß Tiefschlafgefahr droht. Die Hälfte der acht Tracks kann man als wenig inspiriertes Routinegedudel abhaken. "Refugees of the Heart" läßt bevorzugt im Hintergrund laufen. *hl*

Virgin CDV 2650
47:53 Minuten / 8 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMPACT DISC



Beautiful South: Choke

Geistreiche Tempowechsel, intelligente Texte, verspielte Arrangements und diverse Jazz-Anleihen machen "Choke", das Zweitlingswerk von Beautiful South, zu einem anspruchsvollen, aber teilweise auch recht langweiligen Pop-Album. Im Kielwasser der spritzigen Single "A little Time" dümpelt einiges an Füllmaterial. Das Reinhören lohnt sich dennoch, denn bei all der Synthi-Dutzendware muß man für so eine CD richtig dankbar sein. *hl*

Metronome 828 236-2
41:24 Minuten / 12 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMPACT DISC



Nelson: After the Rain

Erste Single, erster Nr. 1-Hit in den USA: Den Nachwuchsrockern von Nelson ist mit "Love and Affection" ein Mainstream-Kleinod gelungen, das die anderen Tracks ihres Debütalbums etwas in den Schatten stellt. Neben einigen Dutzendware-Titeln rocken die Burschen mitunter sehr ordentlich drauflos, das Titelstück sowie die Bombast-Ballade "Only Time will tell" drängen sich als zukünftige Hitsingles auf. Eine solide CD für Fans von US-Rock. *hl*

DGC 7599-24290-2
45:27 Minuten / 10 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

Musik • Bücher • Filme

COMPACT DISC



Sally Natasha Oldfield: Natasha

Während sich Bruderherz Mike Oldfield auf seiner letzten CD "Amorok" in diffusen Urwaldrhythmen verloren hat, pflegt Miss Oldfield die eigene Sangeskunst. Unter den zehn Eigenkompositionen befindet sich zwar wenig Hitparaden-taugliches, dafür brilliert die Dame mit ihrer Stimme. Gerade die Kombination aus ruhigen Melodien und rhythmischer, manchmal fast dominierender Begleitmusik verleiht der Platte einen besonderen Charme. *mg*

CBS 467409 2
44:17 Minuten / 10 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMPACT DISC



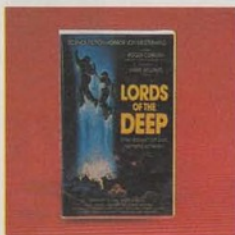
Whitney Houston: I'm your Baby tonight

Außen steht Houston drauf, drin ist Disco-Dumpsinn der trüben Art. Die Image-Korrektur hat fatale Folgen: Whitney-Darling macht in zerrissene Jeans und Mochlegern-Abdul-Appeal. Wo man einer Paula Abdul die professionellen Dancefloor-Nummern abnimmt, verlieren sich die Uff-Da-Da-Songs einer Whitney Houston im musikalischer Tröstlosigkeit. Das hat diese wunder-schöne Stimme nicht verdient. *mg*

Arista 261 039
53:06 Minuten / 11 Tracks
POWER-WERTUNG:
für Fans

An dieser Stelle wollen wir Euch über Pop- und Rockmusik, neue Kino- und Videofilme sowie spannende Bücher informieren. Das bewährte Test-Team – bestehend aus Henrik, Michael, Martin, Anatol, Volker und Heinrich – kommt natürlich auch hier zum Einsatz. Welche CDs, Bücher oder Videos besprochen werden, richtet sich meist danach, was die Redakteure gerade privat hören, lesen oder anschauen. Die Wertungen sehen auf diesen Seiten allerdings etwas anders aus. Im Gegensatz zu den Spiele-Tests vergeben wir keine Punkte, sondern stufen die vorgestellten Produkte in fünf "Qualitätsstufen" ein. Diese reichen von **hervorragend** über **empfehlenswert**, **durchschnittlich** und **für Fans** bis hin zu einem niederschneltemnden **mangelhaft**. *mg*

VIDEOFILM



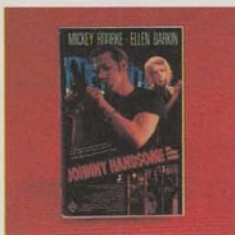
Lords of the Deep

Man glaubt es kaum, daß so etwas noch gedreht wird! Hier ein Versuch, die unsägliche Story zusammenzufassen (mit Angabe der "Quellenverweise" — gut geklärt ist halb verloren): Auf der Unterwasserstation "Neptun" ("Abyss") findet die Wissenschaftlerin Claire einen merkwürdigen Glibber ("The Blob", "Deep Star Six"). Der Glibber krallt sich prompt den nächsten Taucher ("Alien"), der ein paar kaputtgegangene Kabel reparieren soll. Der Tote mit dem Glibber wird an Bord gebracht (immer noch "Alien"), mutiert ein wenig ("Deep Star Six") und entpuppt sich als außerirdischer Rochen ("Abyss"). Der Boß der Tauchstation mag den Rochen nicht, Claire mag den Rochen sehr. Dann bringt der Boß auf Geheiß seines Bosses drei Besatzungsmitglieder um (man frage nicht nach Logik). Der Rochen hat sich inzwischen in die Kanalisation verdrückt ("Aliens") — dort bleibt er auch. Bevor ein unmotiviertes Seebeben Ruhe in die Angelegenheit bringt, schafft Claire ihren Freund zu den Aliens, die es sich in einer Unterwasserstadt gemütlich gemacht haben und die Menschheit vor einer ökologischen Katastrophe bewahren wollen.

In der Geschichte wimmelt es von unlogischen Handlungen. Da hilft einer der gestolperten Hauptdarstellerin auf (sehr höflich), obwohl gut sichtbar ein Alien im Zimmer steht (sehr doof). Die Hauptdarstellerin entzückt dadurch, daß sie einen Gesichtsausdruck für all ihre Emotionen zur Verfügung hat. Das leicht debile Grinsen wird nur durch die Variation "Mund offen, Mund geschlossen" bereichert (Auch der Rest der Mannschaft käme durch keine Schauspielprüfung). Ein "B-Film" mit C-Effekten, D-Schauspielern und einem E-Drehbuch. Dilletanten Olé! *al*

Regie: Mary Ann Fisher
Produzent: Roger Corman
Drehbuch: Howard R. Choen,
 Daryl Haney
Hauptdarsteller: Bradford
 Dillman, Priscilla Barnes,
 Daryl Haney
Laufzeit: 74 Minuten
FSK-Freigabe: ab 16 Jahren
Video-Anbieter: MGM/UA
POWER-WERTUNG:
 mangelhaft

VIDEOFILM



Johnny Handsome

Der Pfad der Tugend ist ganz schön schmal. Das muß auch Kneipenwirt Mickey feststellen, der Kreditheien eine Menge Geld schuldet. Als er keinen Ausweg mehr sieht, trifft er sich mit seinem alten Freund Johnny, seines Zeichens Spezialist für ausgeklügelte Raubüberfälle. Wer sich Johnny als übercoolen Verbrecher-Smartie vorstellt oder an ein Gauner-Raubheien denkt, der liegt ausnahmsweise falsch. Johnny leidet seit seiner Geburt an schrecklichen Entstellungen seines Gesichtes und lebt demzufolge wie ein Aussätziger. Sein Geist ist allerdings voll auf der Höhe und so entwirft er einen Plan, wie man ein Juweliergeschäft um etliche Millionen erleichtern könnte. Da mehr als zwei Personen für den Überfall gebraucht werden, sind Rafe und Sunny mit von der Partie. Die beiden machen allerdings eine eigene Rechnung auf und legen Mickey während des Raubes um. Johnny landet im Gefängnis, das für ihn zur Qual wird. Einerseits hänselt man ihn wegen seines Äußeren, andererseits wollen ihn Rafe und Sunny "zur Sicherheit" umbringen lassen. Bei einem Attentat wird Johnny lebensgefährlich verletzt. Man erklärt ihn öffentlich für tot, rettet ihn nach etlichen Operationen aber das Leben und — Wunder der Wissenschaft — verschafft ihm ein neues Gesicht und eine neue Identität. Kaum ist er frei und geheilt, eröffnet Johnny die Jagd auf die Verräter.

In dem handfesten Action-Streifen "Johnny Handsome" spielen Hollywood-Flegel Mickey Rourke (Johnny) und die "Sea of Love"-geprüfte Schönheit Ellen Barkin (Sunny) die Hauptrollen. Beide verstehen ihr Fach gekonnt und glänzen in dem wenig zimperlichen Film. Sie sorgen für die nötige Ausstrahlung, die die Handlung selten bietet. Alles in allem unterhaltsame 90 Minuten. *mg*

Regie: Walter Hill
Produzent: Charles Rovent
Drehbuch: Ken Friedman
Hauptdarsteller:
 Mickey Rourke, Ellen Barkin
Laufzeit: 90 Minuten
FSK-Freigabe: ab 18 Jahren
Video-Anbieter: Ufa
POWER-WERTUNG:
 durchschnittlich

BUCH



Der Zauberhut

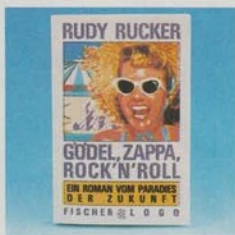
Ank-Morpok ist keine Stadt wie jede andere: Ank-Morpok liegt auf der Scheibenwelt. Die Scheibenwelt ist flach und wird von vier rosa Elefanten getragen, die wiederum auf dem Rücken einer interstellaren Schildkröte balancieren. Die theoretische Wahrscheinlichkeit für ein solches astronomisches Unding ist zwar unendlich klein, aber da das Universum unendlich groß ist: nun, warum eigentlich nicht. In Ank-Morpok ist der Teufel los oder genauer gesagt, die Zauberer. Die Wahl zum Großkanzler der Zauberzunft steht an, doch leider hat sich das wichtigste Utensil der Krönungsfeier, der Hut des Großkanzlers, verunreinigt und will, auf Teufel komm raus, nicht wieder auftauchen. Rincewind, der einzige Magier der Scheibenwelt, der sogar zum Licht machen zu blöd ist, macht sich auf die Suche nach der aufmüpfigen Kopfbedeckung. Zusammen mit "Truhe", einem multidimensionalen, äußerst mißmutigen Möbelstück aus intelligentem Birnbaumholz, einem fliegenden Teppich, einer unpünktlichen Wunderlampe und einer Meisterdiebin, die am liebsten Friseur werden möchte, stolpert er von einem furiosen Abenteuer in das nächste. Damit die Suche nicht zu glatt verläuft, wirken außerdem mit: glatter Tod, die vier Reiter der Apokalypse, ein Orang-Utan, Eisriesen, Götter, ein Kalif und sein Harem, Diebe, Meuchelmörder, leichte Damen, Trolle und Bananen.

"Der Zauberhut" des englischen Autors Terry Pratchett ist einfach umwerfend und bietet jedem Fantasy-Freund ein Lachmuskel-strapazierendes Lesevergnügen. Ein Spaß, den man sich auf keinen Fall entgehen lassen sollte.

Wenn Ihr auf den Geschmack gekommen seid, dann solltet Ihr Euch unbedingt auch die anderen Bände aus dem Scheibenwelt-Zyklus zulegen. Im Heyne Verlag sind schon eine ganze Reihe von Terry Pratchetts Büchern in einer vorzüglichen deutschen Übersetzung erschienen. *vw*

ISBN: 3-453-04300-6
Autor: Terry Pratchett
Verlag: Heyne
Preis: 9,80 Mark
POWER-WERTUNG:
 hervorragend

BUCH

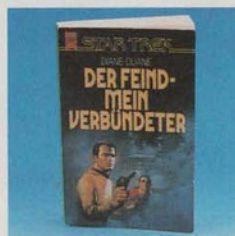


Gödel, Zappa, Rock'n'Roll

Der Amerikaner Rudy Rucker plündert mit seinem Roman über die Reise einer Gruppe ausgepfluppter Naturwissenschaftler in das Innere eines Riesenscomputers populärwissenschaftliche Literatur, er streift Huxleys "Brave New World" und nimmt Gibsons "Cyberpunk" Zyklus vorweg: Das Paradox Mensch klinkt sich in die Maschine ein, hackt, manipuliert und zerstört. *wi*

ISBN: 3-596-28713-8
Autor: Rudy Rucker
Verlag: Fischer
Preis: 14,80 Mark
POWER-WERTUNG:
 empfehlenswert

BUCH



Der Feind — Mein Verbündeter

Captain James T. Kirk schließt einen Feindespaß: Zusammen mit einer romulanischen Raumschiffkommandantin bricht er auf, um rücksichtslosen Gen-Manipulanten das Handwerk zu legen. Leider hat die Autorin Diane Duane einen Hang zum Labern. Will man nach den ersten einhundert Seiten kaum noch weiterlesen, gewinnt die Geschichte in den letzten zwei Dritteln deutlich an Rasananz. *mg*

ISBN: 3-453-03125-3
Autor: Diane Duane
Verlag: Heyne
Preis: 9,80 Mark
POWER-WERTUNG:
 empfehlenswert



◀ Abflug: Bei "Shadow Dancer" wird ein Flughafen kurz und klein geschossen

▲ Antwort: Der Drachenschwerpunkt läßt keine Fragen offen

POWER
PLAY

3

erscheint am
15. Februar 1991



▲ Auswahl: Wir stellen die besten Spiele für den Game Boy vor

In der nächsten Ausgabe präsentieren wir die langerwartete Auflösung unseres **Superquiz: der beste Spielekenner** aus den *POWER PLAYS* 3/90 bis 5/90. Außerdem fühlen wir allen uns bekannten Drachen auf den Zahn: Man glaubt gar nicht, wie viele unterschiedliche Feuerspucker in all den Spielen herumfauchen. Wie immer werden in dem prall gefüllten Testteil sämtliche Spielneheiten unter die Lupe genommen. Besonders gespannt darf man auf Domarks rasantes **Hard Drivin' II** sein. Auf der Modulseite erwarten wir u.a. **Shadow Dancer** (Mega Drive), **Thunder Blade** (PC-Engine) und **Super Off Road** (NES). Außerdem findet Ihr einen Sonderteil über den Game Boy: Wir stellen die besten Spiele und neues Zubehör vor.

Professionell...!

CRASH COURSE™

...sind nicht nur die Stunts mit denen Spectrum
HoloByte neue Maßstäbe bei den Rennsimulationen
setzt. Crash Course bietet wesentlich mehr: 5 fertige Kurse
mit allem drum und dran, die Möglichkeit eigene Strecken nach Wunsch
zu konstruieren, Vogelperspektive und Überblick über
den gesamten Kurs, Zoom und Wieder-
holungsfunktion, Pausen- und Einzelbildschaltung,
3 D-Grafik und realistisches Fahrzeugverhalten.
Was will man mehr?



Starten Sie doch einfach mit MS/PC-DOS oder Kompatiblen!



Spectrum HoloByte™
Mirrorsoft

United Software
Das relevante Programm

Battle COMMAND

Battle



Vertrieb: **BONNICO**

Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Tel. 06107/76060

ocean

BONNICO Serviceline

Haben Sie Fragen zu Bonnicco-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spiel-Experten helfen weiter!
Mo. - Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt.
Tel. 06107/63067
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.